1997年7月10日発行 第10巻第9号
昭和63年6月6日第3種郵便物認可

GAMES FOR NEW AGE

月刊DRAGON MAGAZINE 7月号増刊

RPGドラゴン



新連載

MAGIUSスレイヤーズRPGリプレイ
中澤光博とORG／夏野すいか

シャドウラン・ミッションファイル
江川晃とグループSNE／斉木一馬

1997 JUL.
NO.13
820YEN
本体781円

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡリプレイ
見えざる侵入者
泥士朗と深海工房／たもりただぢ

冒険者の絆（第2回）
清松みゆき・栗原聡志／針玉ヒロキ

戦乙女の大地を綴るものたち
清松みゆき・小川直人／狭霧光明

立体特集!!MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPG
未体験エヴァがキミを直撃!
平田智浩・増尾昭一

コミック

はっぴぃ♥あどべんちゃら～ず
てんま乱丸

モンスター・コレクションTCGコミック
魔獣電撃戦 サマナーズ!
田中としひさ

ソード・ワールドRPG新展開特集
新米冒険者諸君、これが冒険だ!
岡田芽武

MAGIUS魔術士オーフェンはぐれ旅
RPG無謀編◆体験版スペシャル
ケンカはよそでやりやがれ
高平鳴海／草河遊也・伊藤勢

モンスター・コレクションTCGリプレイ（第5回）
炎、閃光、そして愛!
安田均・加藤ヒロノリとグループSNE／田中としひさ

メックウォリアーリプレイ（第13回）
天使たちの降臨
黒田和人とグループSNE／るりあ046

RPGドラゴン 13
月刊ドラゴンマガジン7月号増刊
立体特集!!MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPG
富士見書房


あの超俗悪テーブルトークRPGが
ついに完全日本語化!
イット・ケイム・フロム・ザ・
レイト・レイト・レイトショウ
深夜三流俗悪映画の襲来!!
謎の怪物や異星人や空飛ぶ円盤についての真実を知りたかったり、羊が爆発するようなアチャラカな世界を見てみたかったりするなら、
そう、これこそ、あなたのためのゲームよ!
このゲームはほんとにすごいの。
なぜってこのゲームじゃ、映画の登場人物の、誰にだってなれるのよ。
えらい科学者になって世界を救うことも、世界をブチこわすことだってできちゃうの。
俗悪映画 テーブルトーク RPG
IT CAME FROM THE LATE, LATE, LATE SHOW
イット・ケイム・フロム・ザ・レイト・レイト・レイトショウ
深夜三流俗悪映画の襲来!!
Stellar Games Inc.
Role Playing Games and Accessories
好評発売中!
極楽艦隊・逆襲編
あの『パラダイス・フリートRPG』が大判サイズで復活!
ぐっと充実したワールド・ガイドと一緒に、これだけで遊べるコミカル・SF-RPGの決定版!
定価2500円(税別)
Paradise Fleet
極楽艦隊
逆襲編
定価3000円(税別)
書店へご注文の際は、「発売=書苑新社」とご指定下さい。
大好評発売中!!
スザク・ゲームズ
東京都調布市深大寺南町3—6—1 第二上ノ原荘21
■本製品はTRPGを扱っている専門ショップまたは書店でお買い求め下さい。(有)スザク・ゲームズの製品がお手近で入手できない場合は弊社の通信販売をご利用下さい。通信販売を御希望の場合、ゲーム代金と郵送料(一冊310円)を、郵便振込で弊社の口座に振り込んだ後、申し込み内容を書いた紙と郵便振込の控えのコピーを同封して、弊社までお送り下さい。入金を確認した後、一週間以内に製品を発送いたします。
■スザク・ゲームズ会報「フロムSGI」——内容:『IT CAME FROM THE LATE,LATE,LATE SHOW』、『パラダイス・フリートRPG』、『深淵』、連載業界漫画「いきあたりバータリ」(田中としひさ)、海外ゲーム・ピックアップ等、盛り沢山のニューズ・レター。第1号16ページ、2号より32ページ。
申込方法:郵便振込で3回分(3000円)を下記の口座まで送り、その控えのコピーと住所氏名年齢職業、購読開始希望の号を明記して、スザク・ゲームズまでお送り下さい。特に指定がない場合、最も最近に発行した号から送付いたします。
郵便振替口座:00140—8—725687 口座名義 有限会社スザク・ゲームズ

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

月刊DRAGON MAGAZINE 7月号増刊

NO.13
1997 JUL.



CONTENTS

COVER ILLUST/合田浩章 FINISH WORK/永井留美子 COVER DESIGN/渡辺信生


がキミを直撃!
ILLUSTRATOR 平田智浩 TOMOHIRO HIRATA
増尾昭一 SYOUICHI MASUO
CELL WORK RUMIKO NAGAI

未体験エヴァ

エヴァンゲリオンの魅力といえば
キャラクター同士が織り成すストーリーと
エヴァ対使徒のダイナミックな戦闘にある
そんなエヴァの魅力をギュッと凝縮したものが
これから紹介するエヴァンゲリオンRPGだ
TVシリーズにないキミだけの
エヴァワールドを楽しもう！

MAGIUS

新世紀
エヴァンゲリオン
RPG特集




迫り来る恐怖の使徒、
逃げちゃだめだ!!
MAGIUS
新世紀
エヴァンゲリオン
RPG特集

人類の敵〝使徒〟。恐るべき能力を持っている使徒の目的はただ一つ、人類を滅亡に追いやることだ。

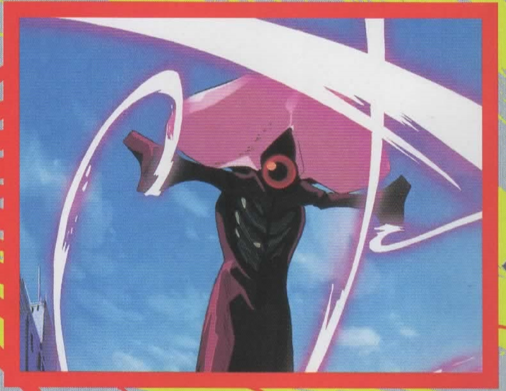
使徒が持つ能力、それは驚異的なものばかりだ。一瞬でビルを破壊できる光線や触手といった破壊力。核爆弾なみの攻撃力を持つN2爆雷の直撃に耐え、破壊された箇所は自己再生する防御力。そして、攻守ともに用いられるATフィールド。このATフィールドがある限り、使徒は無敵の存在なのだ。人類が保有している既存の武器などオモチャでしかない。

〝使徒〟に対して人はなにもできないのか。否、NERVが造りあげた人造人間〝エヴァンゲリオン〟なら対抗できる。なぜなら、エヴァだけがATフィールドを作り出すことができるからだ。使徒のATフィールドを侵食・無力化することで互角に戦うことができる。

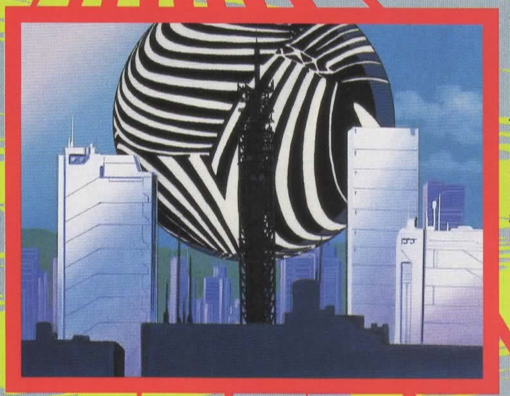
さらに、人型兵器のエヴァには様々な武器が用意されている。接近戦用のプログレッシブ・ナイフから長距離戦用のポジトロン・ライフルまで巨大なサイズの武器が使用できるのだ。人類が保有している兵器でエヴァに敵うものなどない。しかし、このままでは使徒に勝つことができない。そのためには、エヴァ3体によるチームプレイが必要不可欠なのだ。

これから紹介するエヴァRPGでも、プレイヤー同士の協力が重要なファクターとなっている。プレイヤーはシンジ、レイ、アスカの私生活を演じることでお互いの理解を深めあっていくことになる。いかに〝シンジ（もしくはレイ、アスカ）〟らしくプレイできるかで、使徒との対決がかわってくる。3人が協力しあって、はじめて使徒に勝つことができるのだ。

これが“使徒”だ!!



第4使徒〝シャムシエル〟。移動形態と戦闘形態の二つの姿を持っている。直立した戦闘形態では、両腕（?）よりムチのような触手を伸ばし、エヴァを攻撃してきた。その攻撃は、鋭利な刃物のようにビルを斬り裂き、エヴァのアンビリカル・ケーブルをも切断した。胸の部分にあるむき出しのコアが弱点だ

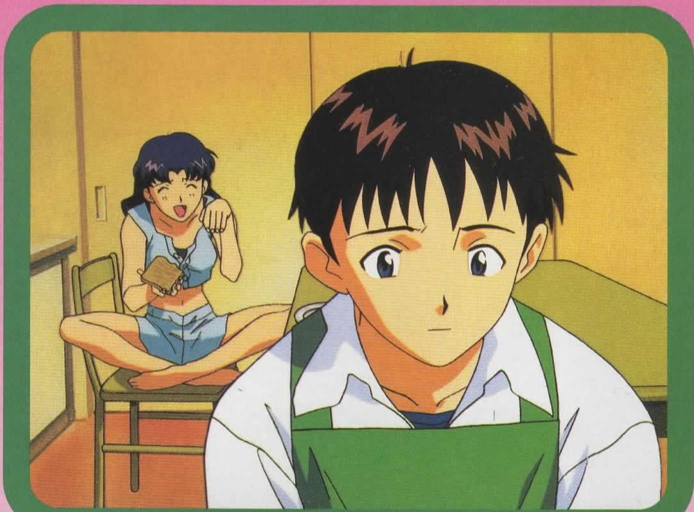


第12使徒〝レリエル〟。白黒ストライプ模様の球体が浮かんでいるように見えるがそれは影。球体の下にある黒い影こそ本体だ。その内側は虚数空間〝ディラックの海〟となっており通常の手段では脱出は不可能。これといった弱点はない強敵だ。内部に取り込んだ初号機が暴走したことにより、倒されてしまう



第14使徒〝ゼルエル〟。この使徒はこれまでの使徒に比べ、攻撃力、防御力ともに桁外れの能力を持つ〝最強の使徒〟だ。ATフィールドを中和した弐号機の攻撃をものともせず、蛇腹のような両腕（?）から繰り出される攻撃は、エヴァを寸断する力を持っている。シンクロ率が400%になった初号機によって倒される

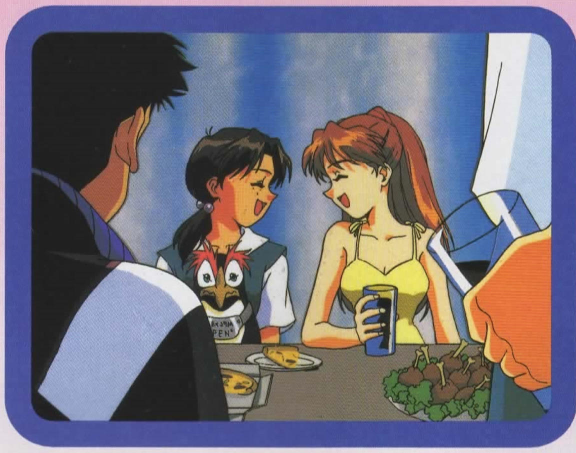




ミサトとの共同生活のためか家事一般が得意になってしまったシンジ。彼には巻込まれ型のイベントが似合っている。アスカから喧嘩をふっかけられることもあれば、ミサトの無理難題がシンジに襲いかかるかもしれない。積極的に物事を解決しようとしないぶん、トラブルが拡大していくかも……しれない



いつも孤独なレイ。碇司令のためだけに生きている彼女はとても孤立した存在だ。そんなレイがシンジたちと一緒に住むのだから、これはもう一大事だ。アスカもシンジも、他人と接することが大の苦手。そんな風にバラバラに生きてきた3人が一緒に行動するだけで、なにかしらのトラブルが発生することだろう



常に一番でありつづけること考え、リーダーシップをとりたがるアスカ。彼女にしてみれば、レイとの共同生活は寝耳に水のことだ。彼女は積極的に自分をアピールするような行動をとるだろう。特にレイに対しては対抗意識を燃やしてイベントを解決しようとするはずだ。アスカが係ることで、トラブルが余計にややこしいことになる

新世紀エヴァンゲリオンRPG特集

現在発売中の『新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡ 使徒接近！』ではシンジ、レイ、アスカの3人が突然共同生活を送るところからゲームがスタートする。そう、TV版にはないシチュエーションでストーリーが展開していくのだ。

プレイヤーが選択できるキャラクターはシンジ、レイ、アスカの3人。キミの好きなキャラクターをプレイすることができる。『使徒接近！』ではソロプレイとマルチプレイの両方がある。さらに、ソロプレイでは各キャラクターごとに特別なエンディングが用意されているぞ。プレイヤーの選択しだいで、TV版にはない結末になるかもしれない。同じシナリオでもプレイするキャラクターがかわれば結果も変わってくる。どんな結末が用意されているかは実際にプレイしてキミの目で確認して欲しい。

ところで、用意されているイベントは全部で11シナリオ。導入イベントでは、なぜレイがミサトのマンションにやってきてシンジたちと共同生活を送ることになったのかが描かれている（まだこの本を買っていないキミ、本誌に載っているエヴァ・リプレイを読むように）。プレイヤーの選択しだいでは、シンジとレイが同じ部屋で寝起きをともにすることになるかも……しれない。

その他にもシンジたちのごく日常的な事がらを取り上げたイベントがいくつも用意されている。たとえば誰が夕食を作るかといった日常的な事がらや風呂場で遭遇する××なイベント、さらには第10話『マグマダイバー』で登場したD型装備を再び誰かが装着するといったイベントなど、いろいろなパターンのものがある。

11のイベントをすべて遊び終わっても大丈夫。ゲームマスターがイベントの導入部分を準備すれば何度でも遊ぶことができる。プレイヤーがシナリオが提案したってかまわない。『こんなイベントやってみたいな』と思ったことをプレイすればいいのだ。たとえば、シンジが子猫を拾ってきた、というイベントなんかはどうだろう。飼うとすれば誰が世話をするのか？ そもそもアスカが賛成するだろうか。さらにレイはどういった反応をしめすか……。各人がキャラクターになりきってプレイすれば幾万通りのエヴァの世界を体験できるはずだ！



毎日がトラブル!? どうするシンジ



MAGIUS

新世紀
エヴァンゲリオン
RPG特集

使徒VS.エヴァ、人類の存亡を賭けた激戦



エヴァンゲリオンの魅力の一つ、それは使徒とエヴァとの戦いだ。『使徒接近！』でも使徒との戦いを再現した戦闘パートが用意されている。

前作『決戦！第３新東京市』ではヘクスマップを使ったシミュレーションゲームだったが、『使徒接近！』の戦闘はトランプを使っておこなわれる。マップを使わないため、シミュレーションゲームを遊んだことがない人でも簡単にプレイできるはずだ。

トランプをどのように使用するのかというと、トランプのスート（マーク）がそれぞれの攻撃方法をあらわしている。つまり、

♠＝接近戦

♣＝遠距離戦

◇＝カウンター

♡＝MPの回復（攻撃では使用しない）

となっているのだ。スートの関係はジャンケンのようになっていて、接近戦（♠）は遠距離戦（♣）に勝つことができるが、カウンター（◇）には負ける、といった具合になっている。同じスートなら値が高い方が勝つことになっているから、カードの数値も結構重要な要素になってくる。

使徒が次にどのスートを使ってくるのか、相手のカードを読みあうことが勝利へのキーポイントなのだ。

戦闘で使用するトランプは使い捨てだから一枚でも多く持っている方が有利に戦うことができる。

そして、トランプの持ち数はキャラクターパートでおきるイベントの結果によって左右される。３人が共同生活を上手にできたなら、お互いの気持ちも通じ合い、息のあったチームプレイができるはず。その分、トランプを多く手にすることができる。さらに、実際にプレイでもプレイヤー同士で作戦を立てて、カードを出していけば、有利に戦うことができるようになる。工夫しだいでキミたちだけのエヴァンゲリオン、未体験のエヴァをプレイすることができるのだ。

戦闘指向のキミはこれ

新世紀エヴァンゲリオンＲＰＧ第一弾『決戦／第３新東京市』は使徒との〝戦闘〟をメインに取り上げた、シミュレーション指向の強いＲＰＧになっている。ヘクスマップを使用して、使徒とエヴァの位置関係を明確にしているので、エヴァ同士のチームプレイが勝利のカギになる。ゲームの流れは使徒の迎撃を受け持つ〝ＮＥＲＶモード〟と使徒と戦う〝エヴァモード〟の二つにわかれている。といっても難しいことはない。ＮＥＲＶモードでは、使徒の迎撃の準備をおこなうのだ。ここでの準備を怠ると後々、使徒との戦闘で苦戦することになる。使徒が第３新東京市に侵入したところで、エヴァモードとなり、プレイヤーは使徒と戦うことになる。





スレイヤーズ

MAGIUS

楽しさ爆発!!MAGIUS夏の陣

女の子が光り輝く夏が来た！　てなわけで今年も元気な女の子たちが颯爽と登場!!
小説、ゲーム、映画にと、リナ＝インバースや魔法学園3人組など、お元気娘が活躍中
MAGIUSでも彼女たちが大ブレーク！　さあ夏のMAGIUS、その魅力を紹介!!

さあ、今年もいくわよ



スレイヤーズRPG お宝くえすと

必殺技

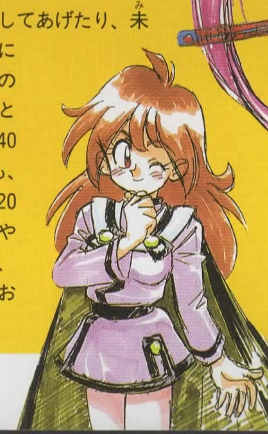
爆裂!ゲストキャラが100人以上

前代未聞、これまでに登場したゲストキャラクターがてんこもり

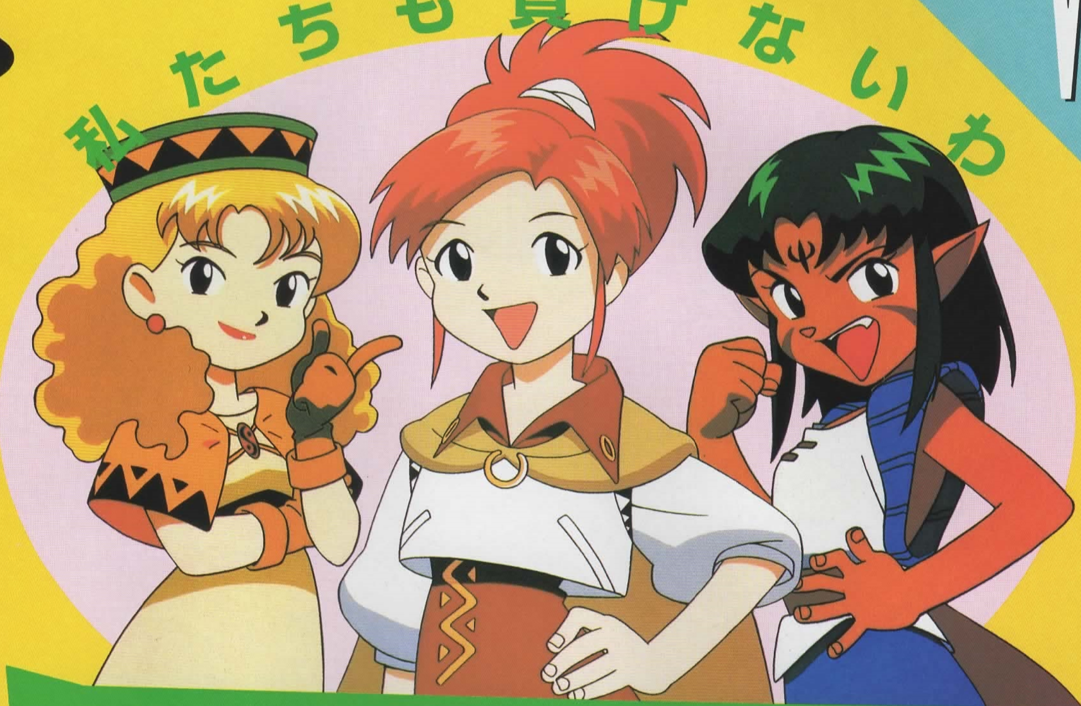


「スレイヤーズRPG」もこの『お宝くえすと』で5作目。いや～めでたい、めでたい。ところで、この『お宝くえすと』ではなんと、今まで小説に登場したキャラクターが総出演。フィル王子やシルフィールはもちろん、あの女剣士〝レミー〟さんや、ゼロスといった魔族のデータまで収録されている。『入門！　リナの魔法教室』が魔法の集大成だったけど、この『お宝くえすと』はキャラクター大全集といっても過言ではない。プレイヤーはゲストキャラの依頼を受け、隣町まで護衛してあげたり、未踏のダンジョンの探索をおこなうことになる。そう、今度のゲームの舞台は街の外〝オープン・フィールド〟なのだ。というわけで、依頼人（フィル王子など40人近い人数が用意されている）ともども、邪魔する悪人（偽リナやシルビィなど20人以上）や魔族・モンスター（ゼロスやドラゴンなどが40以上）を倒しながら、依頼を達するのが目的となる。どんなお宝が待ち受けてるかな？





魔法学園LUNAR! V



ファンタジア文庫版
魔法学園LUNAR!



定価：本体520円（税別）
杉谷 祐：著
イラスト：窪岡俊之・今掛勇

エリーやレナの冒険がいっぱい

MAGIUS版やSS版よりひとあし先に、爆裂３人娘の事を知りたいという人には、小説版LUNARがお勧め！
平和なはずの魔法学園に、魔族の邪悪な陰謀が忍び寄る。エリーやレナ、セニアをはじめとする半熟未満の生徒たちは、学園を守れるのか!?
作者はSS版、映画版のシナリオを担当。だから面白さは折り紙付きだ！

魔法学園LUNAR! RPG

一致団結!めざせ卒業!!

ドドーンと現われた、魔法学園の爆裂３人娘！　右から順に電撃のセニア、飛行魔法のエリー、癒しの得意なレナである。見た目カッコ良さげな３人だが、魔法使いとしてはてんで未熟者だ。学園卒業を目指す生徒は、彼女たちを含めて12人。卒業にはたくさん課題を解決しなきゃならないが、課題が難しくて１人の力だけじゃ無理。そこで他の生徒との協力が必要になる。未熟者同士でも力をあわしゃ、なんとかなる!?　さあ力をあわせて卒業だ!!





必殺技

絶対無敵!合体魔法

魔法と魔法を組み合わしゃ、どんな奴でも一発粉砕!





「魔法学園LUNAR！RPG」は、この夏発売になるセガサターン版（以下SS版）をMAGIUS化したもの。本家であるSS版最大のウリは合体魔法だ。例として〝ブレードラウンチャー〟を見てもらおう。これはエリーの飛行魔法とブレード（右）の魔法剣の合体。他にもレナとウィン（左）の２人が協力する〝アイスファンタジー〟なんてのもある。MAGIUS版で合体魔法がどうなるのかは買ってからのヒ・ミ・ツ。期待しててね。

ソード◆ワールドRPG新展開特集

新米冒険者諸君、これが冒険だ!!

「冒険」という言葉には、胸はずみ心躍らせる響きがある。現実にはあり得ない冒険もアレクラスト大陸——
ソード・ワールドRPGの世界では可能になる。大冒険にあこがれる新米冒険者諸君。「冒険」はそこにある！

「ソード・ワールドRPG」は平成の元号とともにスタートした。文庫版の『基本ルールブック』が出版されたのが平成元年の4月。ってことは、その時高校に入学したばかりだった読者も、今では立派な社会人になっている（例外あり）ということ。時の流れを感じさせるなあ。

昨年末に刊行された『ソード・ワールドRPG完全版』は、まさにソード・ワールドというゲームの8年の歴史・時間を凝縮したものだった。

『基本ルールブック』＋『上級ルール』の内容に加え、この8年間に読者から寄せられた疑問に対する回答を反映させた、より遊びやすいルールブック。それが『完全版』だ。この1冊で、アレクラスト大陸でのあらゆる冒険が可能になる、まさに完全なるルールブック。しかし「完全」であるために大判で分厚く、当然値段もそれなりにならざるを得なかった。これからソード・ワールドRPGを始めよう

［朧］［影技］の
岡田芽武が
ソード・ワールドRPG
新時代を描く



ILLUSTRATOR
岡田芽武
MEGUMU OKADA

という読者には、少し敷居が高いものになったかもしれない。じつのところ『完全版』に収められた情報の多くは、ゲームマスター（GM）向けのものなのだ。新米冒険者＝プレイヤーには、あえて踏み込まなくてもいい領分が半分以上を占めているわけである。

そこで登場するのが、この夏に富士見ドラゴンブックから発売される『ソード・ワールドRPGスタートブック プレイヤー編』である。〝はじめて遊ぶソード・ワールドRPG〟をコンセプトに、ダイスの振り方から役割の演じ方（ロールプレイ）まで、手取り足取り解説する本だ。まさに、ソード・ワールドRPGを遊んでみたいと思っている、新米冒険者向けの1冊。また、GMが買っておいて、はじめて遊ぶプレイヤーに解説書として貸してあげるといった使い方もよいだろう。収録されるデータは初歩的なものなので、1～2回ほど冒険を体験しソード・ワールドRPGが気にいったなら、その時はぜひ『完全版』にステップアップしてもらいたい。

今後ソード・ワールドRPGは新世代のゲーム読者向けに再度入門展開を行ってゆく。このキャンペーンのイメージリーダーとなる岡田芽武氏は、「コミックドラゴン」で連載中の『朧』や『影技』などの代表作を持つ人気漫画家だ。彼のペン先が描き出す、ソード・ワールドRPG新世界にも注目だ。



「メックウォリアー・リプレイ」の

黒田和人＋岡田芽武強力タッグの新連載!!

さてさて、ソード・ワールドRPGの新展開に合わせて、本誌「RPGドラゴン」でも次号から新連載を開始する。絵師はもちろん岡田芽武。文章を担当するのは「メックウォ



エイジ

⬆白い鎧に銀の盾。由緒正しき、ファリスの神官戦士。装備はいいけど、レベルが低いのが難

マーヤ

⬅地母神マーファに仕える女神官。邪悪の道に走った兄を追い旅に出るが……

リアー・リプレイ」でおなじみ、グループSNE若手のホープ、黒田和人だ。軽妙でウィットに富む語り口で人気の黒田和人が、ソード・ワールドRPGをどう料理してゆくのだろうか？

　ストーリーはエイジ、マーヤ、シンの3人を中心に進む。至高神ファリスを信奉する新米神官戦士（でも実家が金持ちなので、装備は豪華だ）のエイジ。地母神マーファの神官マーヤ。そして、マーヤの兄で邪道な冒険に踏みこんでしまったファラリスの暗黒神官シン。追うエイジ&マーヤ。逃げるシン。そして、3人のチェイスに巻き込まれる冒険者たち……。

　というシリアスな物語とは別に、現実世界での3人のストーリーが展開される、多重構造を持つドラマがこの新連載なのだ。

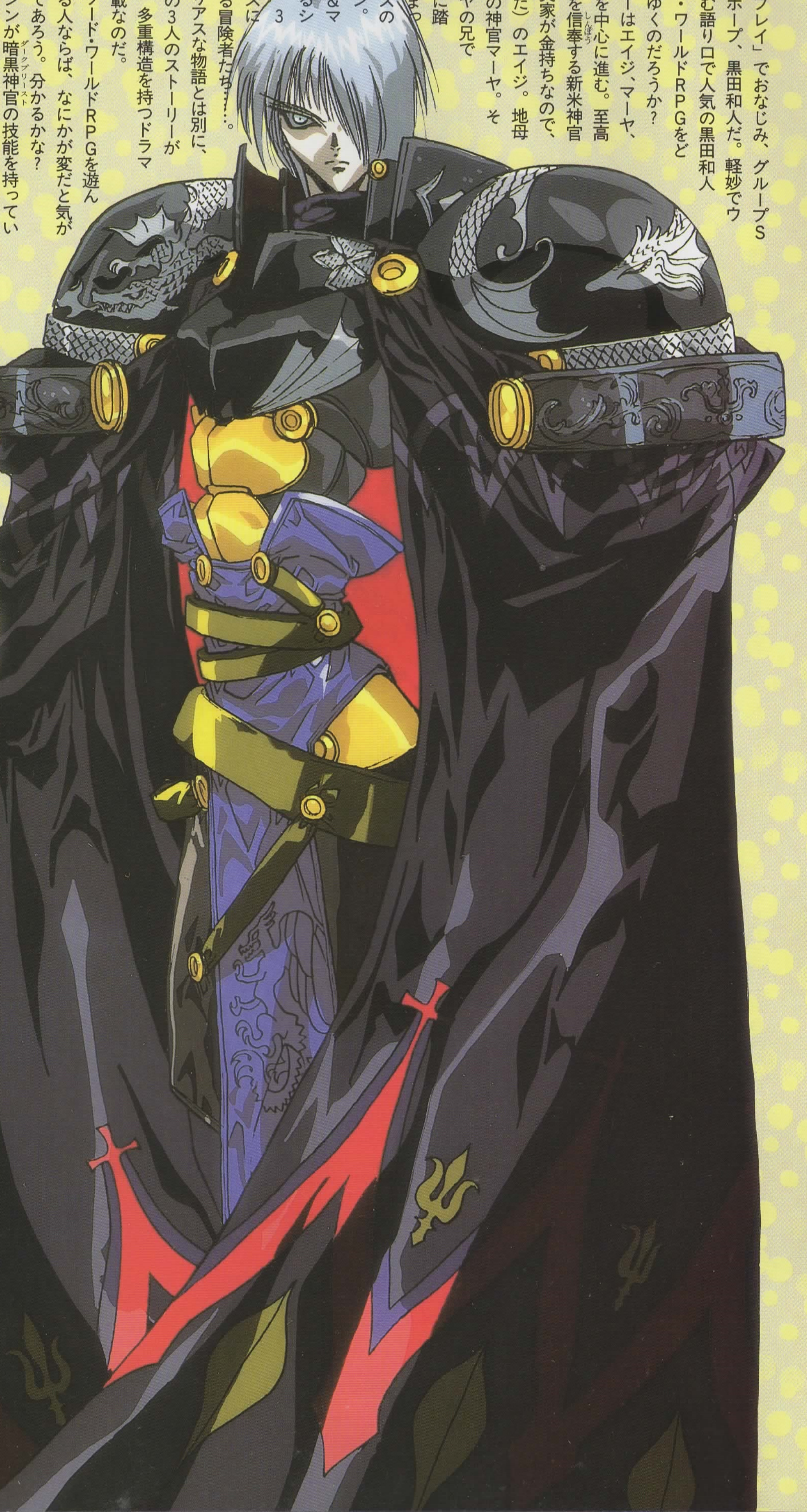
　ある程度ソード・ワールドRPGを遊んだことのある人ならば、なにかが変だと気がついたことであろう。分かるかな？

　答えは、シンが暗黒神官の技能を持っているのはおかしい！　だったりする。ファラリスやカーディスといった邪神の信者である暗黒神官や、ドラゴンをあがめる竜司祭の技能は、プレイヤー・キャラクター（PC）が持つことができない特殊な技能なのだ。その暗黒神官技能を、なぜシンは持っているのだろうか。それはシンがPCではなく、GMが管理するキャラクター、つまりノン・プレイヤー・キャラクター（NPC）だからなのだ。シンをはじめとする3人の神官はそれぞれ、現実世界でGMとして行動する彼らを、ソード・ワールドRPGというゲーム中に投影した姿だ。

　RPGにとって必要不可欠な進行役であり、また神でもあるGM。初心者にとっては難しく見えがちな役割だ。この大役に挑戦する初心者ゲーマー、エイジがGMとして成長する過程が、現実世界でのテーマとなる。

　ゲームに熟練したのはいいけれど、プレイヤーいじめというGMの暗黒面に目覚めてしまったシン。その妹で、プレイヤーに優しいGM道を目指すマヤ。ふたりの先輩GMに見守られながら、エイジはどんなGMに成長してゆくのだろうか？　そのプロセスが、エイジと同じような初心者ゲーマーの参考になれば、と思っている。

　ドシリアスなゲームストーリーと、ちょっと学園ラブコメな現実世界のストーリー。1粒で2度おいしい新連載「ソード・ワールドRPGビギナーズ　放課後冒険アカデミー」次号よりスタート。乞う、ご期待。



シン

➡暗黒神官ファラリスの啓示を受け、暗黒の力に目覚めた高レベル冒険者。強い！

MAGIUS
スレイヤーズ
RPGリプレイ

お母様くえすと

AUTHOR 中澤光博／ORG MITUHIRO NAKAZAWA/ORG
ILLUSTRATOR 夏野すいか SUIKA NATUNO



お待たせしました！
大人気スレイヤーズRPGの
ドタバタリプレイがついに登場！
今回のリプレイにはスレイヤーズ
すぺしゃる『お子様クエスト』に
登場した大ボケ母娘が再出演！
またまた行方知れずになった
娘を捜してほしいと……
はたしてその結末は？

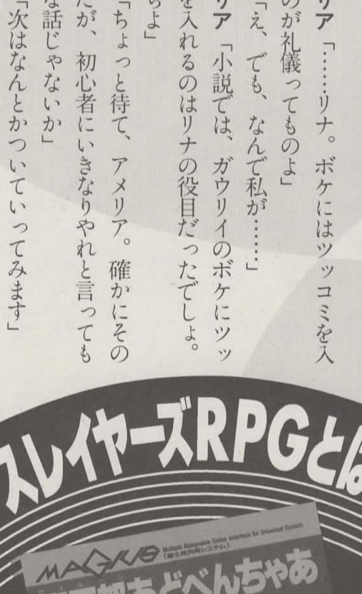
MAGIUS スレイヤーズRPリプレイ

はじめまして！
私の名前はリナ＝インバース！
と言っても、これは今から始めようというRPGというゲームの中でのお話。現実世界では別の名前があって、この春からは女子高生をやることになっている。
私が今お邪魔しているのは、とあるゲームサークル。スレイヤーズファンの同級生に誘われてやって来たのだ。二人ともひとつのテーブルについて、ゲームが始まるのを待っているところである。
私といっしょにテーブルを囲んでいるのは五人。友達一人を除くと、後は知らない男の人達ばかり——正直言って、少々不安。
ドラクエぐらいしか遊んだことがないからよくわからないけど、RPGってホントにおもしろいんだろうか——。
そんな私の思いをよそに、いよいよゲームが始まろうとしている。
うー、ここまで来たからにはやるっきゃない！ 勇気を出して挑戦してみよう！

最初の依頼人

GM「今回は、スレイヤーズRPGを遊ぶために集まってくれてありがとう。そちらの女子二人が友達だという以外は全員初対面だけど、いっしょに楽しくゲームを遊びましょう」
全員「よろしくお願いしまーす」
GM「さて、今回用意したのは『聖王都あどべんちゃあ』というゲームだ。四人には、それぞれリナ、ガウリイ、ゼルガディス、アメリアになってもらおう」
リナ「私はリナでいいんですよね」
GM「そうだよ」
ガウリイ「なあ、リナ」
リナ「な、なんでしょう」
ガウリイ「そんなに身構えないで（笑）。これから一緒にゲームを遊ぶ仲間なんだから、気楽に、言葉遣いなんかも崩していこうよ」
リナ「と、言われても、初対面ですし……」
ガウリイ「気にしない、気にしない。ほら、小説の中でも、リナってみんなにタメ口きいてるだろ。あれと同じでいいんだよ」
リナ「……う、うん。わかった」
ガウリイ「その調子」
GM「さあ、いいかな。各人、キャラクターの確認が済んだところで、いよいよゲームを始めよう！」
全員「はーい」
なんかドキドキしてきた。
GM「キミたちはとある街にいる。時刻はお天道さんが中天にさしかかったころだ」
アメリア「どんな街？ 名前は？」
GM「二つの大きな街道が交差する地点にある、かなり大きな宿場街だ。街の名前はベイリンという」
ゼル「聞いたことがない名前だな」
ガウリイ「おお、ベイリンか！」
ゼル「知ってるのか、ガウリイの旦那？」
ガウリイ「たしか……」
ゼル「たしか？」
ガウリイ「まったく聞いたことない」
……………。
アメリア「……リナ。ボケにはツッコミを入れるのが礼儀ってものよ」
リナ「え、でも、なんで私が……」
アメリア「小説では、ガウリイのボケにツッコミを入れるのはリナの役目だったでしょ。だからよ」
ゼル「ちょっと待て、アメリア。確かにその通りだが、初心者にいきなりやれと言っても無理な話じゃないか」
リナ「次はなんとかついていってみます」
GM「まあまあ、ガウリイのボケはいつものことだから、放っておいて話を進めよう（笑）。
街の大通りをしばらく進むうち、キミたちはわりと居心地の良さそうな一軒の宿屋を見つけた。一階が酒場になっていて、昼間は食事もできるようになっている」
ガウリイ「じゃあ、ここに泊まることにして、部屋に荷物を置いたら、さっそく腹ごしらえだな。リナ、なんか食うか？」
リナ「え？」
ガウリイ「おまえさんを置いてメシを食いにいったりしたら、後で何を言われるかわからないからな」
リナ「え、えっと……」
ちょ、ちょっと待ってよ。こんなときは、なにを話せばいいの——。
リナ「その、まあ、なに……」
GM「とかなんとか話ながら、キミたちが一階の酒場へと降りてくると、話しかけてくる人物がいる」
た、助かった……ありがとうGM、タイミングのいい場面転換だわ。
ゼル「反射的に顔を隠しながら、相手を観察する。相手はどんなヤツだ？」
GM「おっとりした感じの華奢な女性だよ。頭に似合わないターバンを巻いているのが特徴的だ。ちなみにリナは、一度彼女に会ったことがある」
リナ「へ？ 私は今回ゲームを遊ぶのは始めてで……」
GM「そうじゃなくて、小説の中で一回会ってるんだよ。彼女の名前はシャーリーンさん。ターバンで耳が隠れているせいでわからないけど、実はエルフの女性だ」
全員「ああ！」
リナ「年のせいで、ちょっと忘れっぽくなっている、あのエルフさんね」
ガウリイ「ずいぶん控えめな表現だな（笑）」
リナ「はっきり覚えてるわ。自分でおつかいに出した娘を探してほしいと依頼してきたエルフよね」
GM「その通り。詳しくは、スレイヤーズすぺしゃる第四巻『お子様クエスト』を読もう」
ゼル「誰に言ってるんだ、誰に（笑）」
GM「彼女はキミたちに頭を下げながら言う。『あのー、お願いがあるんですが』」
アメリア「〈胸をドンと叩いて〉なんでもおっしゃってください！ この正義の使徒アメリアが解決してみせます！」

スレイヤーズRPGとは？

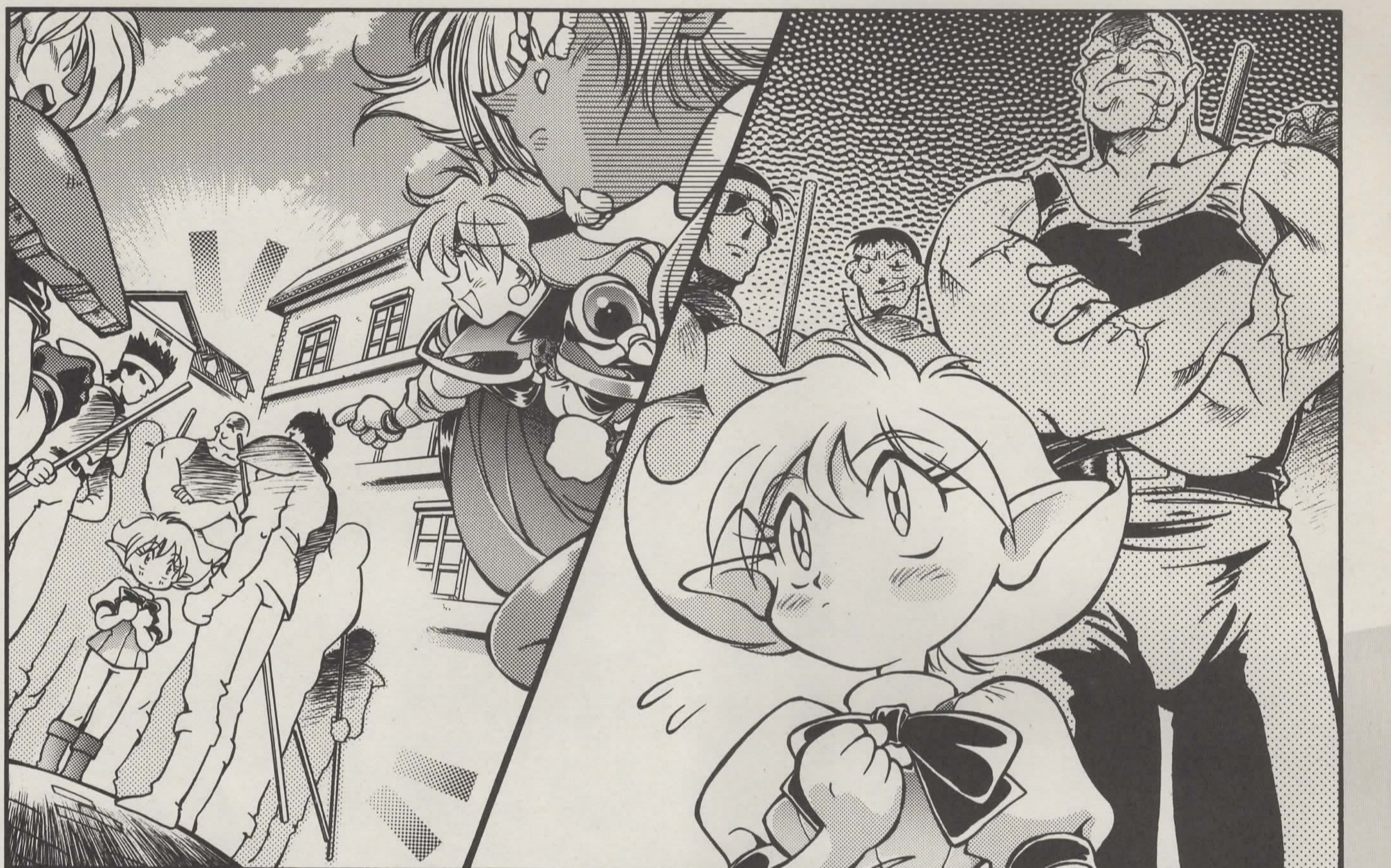


テーブルトークRPGを知らない人でも気軽に遊べる、それが汎用RPGシステム“MAGIUS”だ。中でも一番人気の作品が“スレイヤーズRPG”なのだ。スレイヤーズを知ってる人はもちろん、知らない人でもすぐにプレイできる。今回リプレイで使用したのは『聖王都あどべんちゃあ』。リナたち四人でシティ・アドベンチャーを楽しむことができるゲームだ！

ゼル「用件も聞かずに、勝手に決めるんじゃない」
GM「シャーリーンさんはニコニコとしながら、ゼルの言葉に反応する。『勝手と言えば、最近は勝手な人が多くて困ってしまいますわ。この間もご近所でね……』」
リナ「そうそう。この人ってば、放っておくと際限なくしゃべり続けるんだったわ（笑）」
ゼル「いつまでもムダ話に付き合ってるヒマはない。さっさと用件を聞かせろ」
GM「そうですわね。実は……」
ゼル「なんだ」
GM「私の娘を探していただけませんか」
全員「おい（一同笑）」
リナ「またなの。懲りない人（笑）」
GM「決めつけるのはまだ早い。キミたちの話を聞いていた宿屋の主人が口を挟んでくる。『なんですか？　また誘拐騒ぎですか。最近この辺りも物騒で、その手の事件が多いんですよね』」
ゼル「……なんだと!?　シャーリーンの勘違いじゃなくて、本当に誘拐された可能性もあるってことか」
リナ「うーん」
ガウリイ「シャーリーンさんの娘って、どんなんだったけ？」
リナ「小説では……たしかめちゃくちゃ愛くるしいエルフの少女だったわ」
ゼル「狙ってくれと言わんがばかりだな」
リナ「そうねえ」
ガウリイ「というわけで、どうする、リナ」
リナ「ええ……え、ええっ？」
　な、なんで私なの!?　突然話を振られても、どうしたらいいのかわからないわ。
リナ「ちょ、ちょっと待って……」
アメリア「迷うことはないわよ、リナ。子供の命が危ないかもしれないんだから、ここはぜひとも力を貸してあげるべきだわ」
リナ「なるほど……」
アメリア「そうよ、リナ！　愛と正義の名のもとに、無事、シャーリーンさんの娘さんを見つけ出してみせましょう！」
リナ「（息を呑んで）……そ、そうします」
GM「じゃあ、依頼を受けるということで進めるよ。ちゃんと娘さんを保護して、彼女のもとへ連れてくることができれば、一人金貨50枚の報酬だ」
リナ「そっか、頑張ればちゃんと見返りがあるのか。こんな仕事で金貨がもらえるなんて、けっこうオイシイのよね、きっと」
GM「だんだん思考がリナっぽくなってきたかな」
リナ「それにしても……（アメリアに向かって）……あんた、なんか悪いもんでも食べた」
アメリア「ほら、わたしアメリアのこと大好きでしょ。だからついつい張り切っちゃうのよね……。せっかくの機会だし、おもいっきり楽しみたいから、あなたもわたしのことをアメリアだと思って接してね」
リナ「はいはい（笑）」

いきなり大発見

GM「シャーリーンさんの依頼を受けることが決定したところで、本格的な捜査に移ろう。ここにトランプの山札が四つあるから、この中から一組を選んで、一番上のトランプをひいてもらおう」
リナ「？　なんで四つに分かれているの？」
GM「いい質問をありがとう。このゲームでは便宜上、街を『酒場』『表通り』『裏通り』『魔道士協会』の四ブロックにわけている。この山札は、それぞれの場所を表しているんだ」
ゼル「山札を選ぶというのは、これから移動する場所を決めるということになるんだな」
GM「そういうこと。さあ、どの場所の山札を選ぶのか決めてくれ」
ガウリイ「リナ、どこからいく」
リナ「これって、やっぱり私が決めなくちゃいけないの？」
ガウリイ「うん（キッパリ）」
リナ「随分はっきりと言い切ったわね……そうだ。みんなはどうしたらいいと思う？」
ゼル「そうだな……シャーリーンが使いを頼んでるとしたら、表通りか魔道士協会のどちらかに行ってるんじゃないか」
アメリア「わたしも最初は表通りの聞き込みが基本だと思うわ」
リナ「じゃあ、表通りから行ってみよう」
　この手は使える。困ったら「みんなどう思う」でいいのね。
GM「さあ、そうしたらリナは、この山札の一番上のトランプを引いてきて」
リナ「はい、引きます……ってよく見たら、トランプもスレイヤーズのキャラクター商品を使ってるのね（笑）……トランプは『♠のQ』だったわ」
ガウリイ「トランプにはどんな意味があるんだ？」
GM「このゲームでは『トランプ＝事件』なんだ。トランプを引くたびに、そのトランプの種類に応じた様々な事件が起こることになっている」
リナ「そんな危険なものだとわかっていれば、引かなかったものを（笑）」
GM「街の中を移動するたびに、トランプを引くというルールがあるんだ。つまり、この事件を解決しながら少女を探さないといけないんだよ」
リナ「へえ、なんだかおもしろそう」
ゼル「で、今回はどんな事件がおきるんだ」
GM「ちょっと待ってね。『♠のQ』だと……（しばしシナリオの書かれている紙をめくり）……ああ、あった。ええと、人通りのない高級住宅街にさしかかったところで、目の前で小さな女の子が黒ずくめの男たちに囲まれているのを発見する」
リナ「えっ、いきなり当たり!?」
GM「どうやらそうらしい。女の子はシャーリーンさんの娘に間違いなさそうだ」
ゼル「しょっぱなから、やばい場面にでくわしたようだな」
GM「男たちは、少女を抱え上げようとしている。人数は十人以上いそうだ」
ゼル「今の状態だと人質をとられているようなものだが、先手を打たなければ逃げられてしまう可能性も高い」
ガウリイ「どうする、リナ」
リナ「はいはい」
　ほらほら、きたきた。でも、今度は大丈夫。慌てず、騒がず——
リナ「みんなはどうしたらいいと思う？」
ゼル「わからん」
リナ「いっ!?」
アメリア「リナの決断に従うわ」
リナ「うっ」
　よ、予定と違う——
ガウリイ「さあリナ、決断するんだ」
リナ「と言われても……」
ガウリイ「……ずいぶん迷ってるみたいだから、ここはちょっとプレイヤーとしてアドバイスしようか」
リナ「助かります」
ガウリイ「迷ったときは『リナらしい行動』を心掛けるんだ」
リナ「例えば？」
ガウリイ「そうだな……オレはガウリイだから、『ガウリイらしい行動』の例をあげてみよう」
リナ「はいはい」
ガウリイ「今のような場面で、リナから敵を



攻撃するように指示を受けたとしよう……ちょっとリナの口調で命令してみて」
リナ「ガウリイ、攻撃よ」
ガウリイ「わかった！　……ところで、リナ」
リナ「なに？」
ガウリイ「オレは、誰を攻撃するんだ（一同笑）」

確かにガウリイらしい（笑）。でも、ホントにこんなのが手本になるのだろうか（笑）。

ガウリイ「とまあ、こんな感じになるわけだ」
リナ「なんだか小説にありそうな場面」
ガウリイ「そう、それ。小説の場面をイメージしながら、そのイメージに近づくように行動を選択すれば、自然にリナらしくなるはずだ」
リナ「そっか……うん、なんとなくわかった」
ガウリイ「それじゃあ、あらためて……リナ、どうする」
リナ「そうねぇ……リナだったら……」
GM「この場面での問題は、女の子が人質に取られていることだけど」
リナ「人質か……」
GM「そう、人質である少女をいかに取り戻すかが課題だ」
リナ「人質ねぇ……んっ、人質ぃ!? わかったわ、どうすればいいか！」
全員「…………（リナを注目）」
リナ「そうよ！　死なない程度の術で、人質ごとぶっ飛ばせばいいのよ！　これぞ、リナらしい選択！」
全員「おぉー！（感嘆のため息）」
ガウリイ「まさしくリナだな」
リナ「そうよね！」

ああ、なんか自分でスレイヤーズらしさを演出できるのって、とっても快感♡

リナ「よし、シャーリーンの娘さんを取り返すべく、みんなで突撃よ！」
GM「OK。キミたちが突っ込んでくるのを見て、男たちはよくわからないながらも臨戦態勢を取る。『貴様ら、何者だ！』」
リナ「問答無用！　……って、攻撃ってどうやればいいの（笑）」
GM「戦闘は、ダイスを使って解決する」
リナ「ダイスって？」
GM「サイコロのこと」
リナ「へえ、サイコロ使って戦うんだ」
GM「その通り。まずは、サイコロを振って、それぞれ攻撃力を出してもらう。攻撃力は……（しばしルールの説明が続く）……というふうに決めるんだ。わかったかな」
全員「わかった」
GM「じゃあ、攻撃してもらおう」
ガウリイ「いくぞ、〈剣技〉で21点！」
ゼル「同じく〈剣技〉！　15点」
アメリア「わたしは〈格闘〉で勝負。10点！」
リナ「〈精霊魔術〉で炎の矢！　ええと……22点！」
GM「ここで全員の攻撃力を合計する。今回、敵の合計HPは60だから、キミたちの攻撃力が60以上だったら、こちらの負けだ」
ゼル「攻撃力の合計は、68点」
リナ「ってことは……！」
GM「敵のHPより、キミたちの攻撃力の方が高い！　よって、この戦闘はキミたちの勝ちだ」
リナ「やったぁ！」
GM「ガウリイの、ゼルの、アメリアの攻撃が男たちを次々に地に這わせてゆく！　敗北をさとった一味の首領らしき男は、少女を抱えて逃亡を謀るが、間一髪リナの呪文が間に合った！　炎の矢が男を貫き、リナたちは男たち全員を倒すことができた」
ゼル「先手必勝、決断がもたらした勝利だな」
ガウリイ「やったな、リナ」
リナ「えへへ」
GM「しかし、喜ぶのはまだ早い」
リナ「えっ!?」

GM「シャーリーンさんの娘さんが、黒焦げの男の傍らからひょっこり立ち上がって、リナの方に近づいてくる」
リナ「な、なにかしら……」
GM「少女はリナの目の前に立つ。『あなた、一度お会いしたことなかったかしら』」
リナ「え、ええ、あなたがシャーリーンさんの娘さんの……あれ、なんていう名前だったかしら……」
GM「『モリーンです』と少女が答える」
リナ「そっか、モリーンちゃんだっけ。たしかに一度会ったことがあるわよ」
GM「リナが認めると、彼女は心なしか肩を震わせる。『やっぱりそうなのね。なら悪人じゃないってことはわかったけど……』」
リナ「けど?」
GM「モリーンは叫ぶ。『親切なお兄さんたちに、なんてことしてくれるのーっ!』」
全員「はいっ?」
GM「実は、キミたちが倒したこの男たちは、この街の自警団のメンバーらしい。最近誘拐事件が頻発しているというので、この辺りを巡回パトロール中だったんだ」
ゼル「……その自警団がなんで、この嬢ちゃんと一緒にいたんだ」
GM「おつかいの途中、道に迷った彼女が案内を頼んだんだよ。女の子の一人歩きは危ないからと、彼らは快く引き受けたところだったんだ」
リナ「つまり、小説と同じ展開ってこと……」
GM「そういうことになるね(笑)」
リナ「いやああああー(一同笑)」

　小説とまったく同じパターンだというのに、引っ掛かる私たちって——

GM「とりあえず、全員MPをマイナス12点しておいてね」
リナ「MP? 唐突になによ」
GM「このゲームのMPは、街での評判を表す数値なんだ。街の自警団に手をだしたんだから、当然、キミたちのこの街での評判は下がる」
リナ「私のMPは……ええっ! 25しかないじゃない。12点も引いたら、残り13点になっちゃうわ」
アメリア「わたしは、12点引いても38点残るわ」
リナ「38点? 私が減点される前の、25点より高い(笑)」
ガウリイ「日ごろのおこないの差だな(笑)」

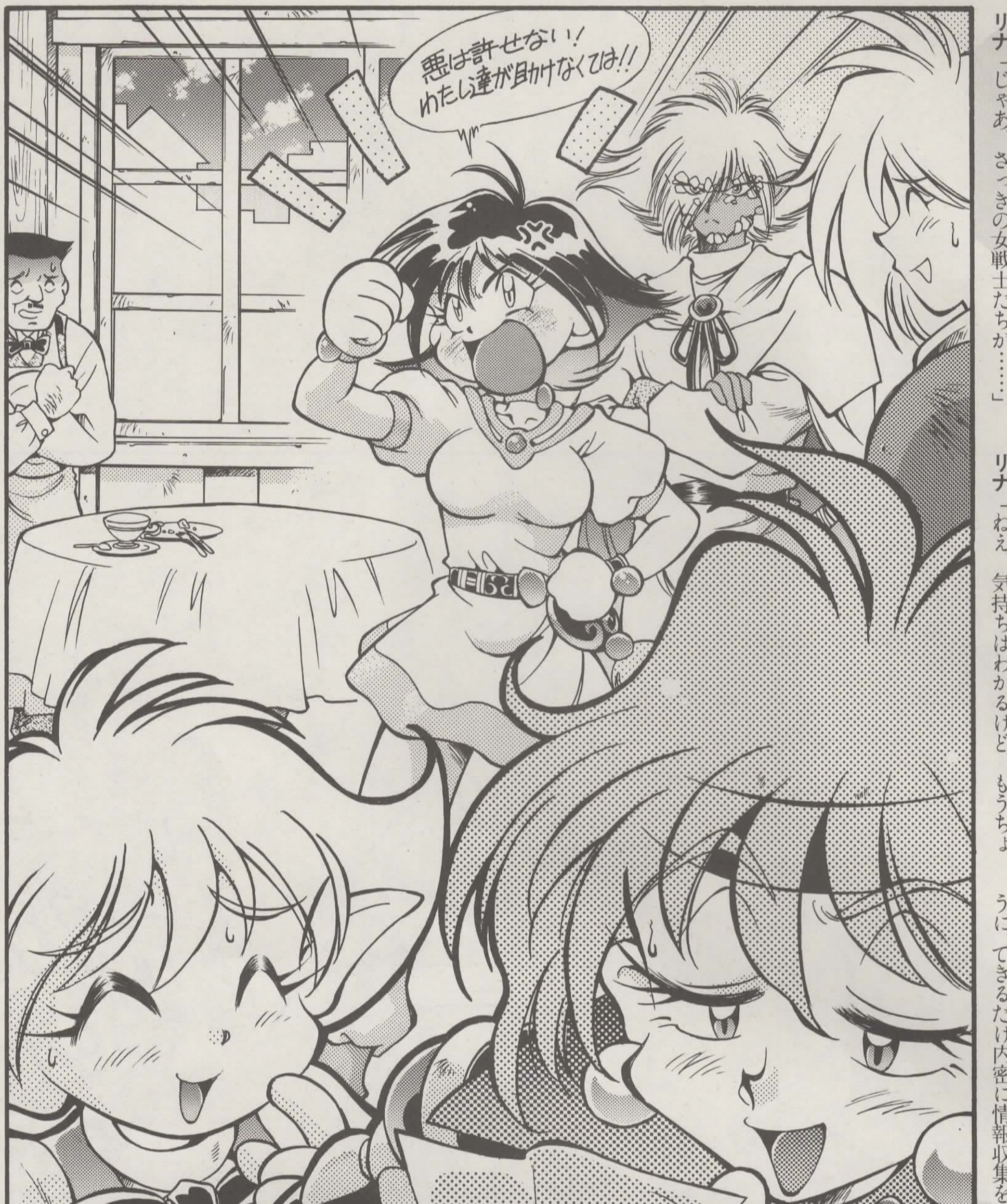
　というわけで、真相を知った私たちは、即座に自警団のみなさんの怪我を治し、平謝りに謝って、なんとか許してもらうことができた。
　その後、おつかいを果たすまで戻れないという少女につきあい、街の中を冒険。
　ネズミの大群に追いかけられたり、崩れた屋台のオレンジと一緒に地面を転がったりしながらも、私たちはなんとかおつかいを達成。やっとシャーリーンさんの待つ、宿屋へと戻れることになったのだった。

置き手紙の意外な内容

アメリア「さあ、後は感動の再会を残すのみですね。シャーリーンさんの待つ宿に帰りましょう」
GM「宿屋は、『酒場』のブロックにある」
アメリア「じゃあ、酒場に向かいます」
GM「なら、いつもの通りトランプを引いて」
アメリア「『♠のJ』です」
GM「そうすると……もう少しで目的の宿屋が見えてくるというところで、キミたちは通りの向こうから見覚えのある人物がやってくるのを見かける」
ガウリイ「……あ、そっちのポテチ取って」
GM「……おかし食べててもいいけど、ちゃんとゲームの方も集中してよ」
ガウリイ「わりい、わりい」
ゼル「それで、向こうから歩いてくるのは誰なんだ?」
GM「シャーリーンさんだ。よく見ると一人じゃなくて、冒険者風の四、五人の男女と一緒のようだよ」
ガウリイ「……なあ、リナ」
リナ「ん?」
ガウリイ「ひとつたずねたいことがあるんだが……」
リナ「なに?」
ガウリイ「シャーリーンって誰だっけ」
リナ「アホかああぁーい!(一同爆笑)」

　あははは、はあ、はあ——あー苦しい。でも、初めて他のキャラクターとセリフの掛け合いでツッコミを入れることができた。うれしいかもしんない。

GM「キミたちがおバカをやっているうちに、モリーンちゃんが、シャーリーンさんのところにとてとてと駆け寄って行く」
ガウリイ「なあ、リナ。モリーンって……」
リナ「はいはい、シャーリーンさんの娘さんの名前よ(笑)。そのボケは疲れるから、連発はやめてね(笑)」
ゼル「なんで、彼女はこんなところを歩いているんだ」
GM「モリーンとシャーリーンの会話を聞いていると、どうやらシャーリーンが、忘れてた大切な用を思い出したらしい」
ガウリイ「ずいぶんいろいろと忘れてそうだもんな」
GM「そのセリフは、ガウリイにだけは言われたくなかった(笑)」
ゼル「シャーリーンの事情はわかったが、後ろの連れは何者なんだ?」
GM「その質問には、冒険者風のリーダー格らしい女戦士が答えてくれる。『正式な依頼を受けたわけじゃないんですけど……ほら、シャーリーンさんってアレでしょ。なんだか一人で出掛けてしまったら、帰ってこれなくなりそうで……放っとけなかったんです』」
リナ「気持ちはよくわかるわ(笑)」
ゼル「確かに、少しでもシャーリーンの事情を知ってしまったら、心配にもなるか」
GM「モリーンも一緒に行きたがるんだけど、冒険者のリーダーはそれを拒絶する」
ゼル「なぜ?」
GM「どうやら、少女にはもう一件おつかいに行ってほしい場所があるようで、用件をメモした紙も宿屋においてきているらしい」
ゼル「その用件とやらの内容は? わざわざ宿屋に戻らなくても、ここで伝えれば済むことだろう」
GM「シャーリーンさんはすでに覚えていない(笑)」
ゼル「つまり、宿屋に帰るしかないということか」
GM「冒険者風の女性は言う。『シャーリーンさんの面倒は私たちが見ますから、その娘さんのおつかいを手伝ってあげていただけませんか』」
アメリア「おやすい御用です。わたしとしても、小さなモリーンちゃんを放っておくのは忍びありませんから。みなさんいいですよね」
ゼル「乗り掛かった船だからな」
リナ「いいわよ」
アメリア「ガウリイさんは……どうせ何も考えてないからOKですよね(笑)」
ガウリイ「その通り(笑)」
アメリア「というわけで、お引き受けします」
GM「アメリアの力強い言葉を受けて、シャーリーンさんたちはその場を立ち去った。キミたちもその場を離れ、最初に立ち寄った宿屋へとやってきた」
ゼル「さっそく、置き手紙とやらを確認しておこう」
GM「と、手紙に手を伸ばし……内容を見てビックリ!」



リナ「今度はなに」
GM「手紙には、こう書いてある。『お前の母親の命は預かった。返してほしくば、金貨500枚持って来い　by 誘拐組織一同』」
一同「えぇー！」
ガウリイ「お前の母親って誰だ？」
ゼル「これはモリーンに宛てた手紙なんだから、モリーンの母親……つまり、シャーリーンさんのことだ」
リナ「じゃあ、さっきの女戦士たちが……」
ゼル「おそらく誘拐犯だろう」
リナ「ってことは……」
GM「キミたちは、まんまとだまされたということだ」
アメリア「なんですって!?」
ガウリイ「おい、どうするんだ！　えらく大事になってきたぞ」
アメリア「決まっています！　人の善意を踏みにじるなんて許せる話じゃありません！」
リナ「ねえ、気持ちはわかるけど、もうちょっと声のトーンを……」
アメリア「（拳をググっと突き上げて）天に太陽あるかぎり、地にアメリアがいるかぎり、世の悪行は見逃さない！　捕らわれの身のシャーリーンさんを、きっと救出してみせます！」

完全になり切ってる（笑）。

ともかく、シャーリーン救出に乗り出すことにした私たちは、誘拐組織を刺激しないように、できるだけ内密に情報収集を開始した。

その結果、シャーリーンさんが捕らえられている誘拐組織のアジトは、裏通りにあることが判明。後は誘拐組織との決戦を残すのみとなったのだった。

シャーリーン救出大作戦

GM「情報収集の結果、アジトの場所は裏通りだとわかった」
リナ「じゃあ、裏通りでトランプを引きます。『♥のK』です」
GM「そうすると……おっ、ちょうど誘拐組織のアジトとおぼしき場所を発見することができたぞ」
リナ「やったあ！」
ゼル「で、どんな建物なんだ」
GM「ええと……建物はスラム街の一角にある廃屋で、かなり薄汚れてはいるけど、造りはしっかりしていそうだ」
ゼル「派手な呪文でもつかわない限り、内部で戦闘をしても大丈夫そうだな。まあ、向こうには人質がいるんだから、あまり無茶な真似はできないがな」
GM「ちなみに建物は、五階建てだ」
アメリア「じゃあ、シャーリーンさんが捕らえられている場所は五階ですね」
ゼル「なんでそう言い切れる」
アメリア「悪人となんとかは高い所が好きって昔から決まってるんです（笑）」
ゼル「………（頭を抱える）」
ガウリイ「まあまあ、なんにしてもこっそり侵入するってのは、決まりなんだろ」
ゼル「人質を確保するまではな」
ガウリイ「どうやって侵入するんだ？」
ゼル「それをこれから考えよう」

というわけで作戦会議。今回はゼルさんが仕切ってくれたけど、ホントはリナが主導権を握るべきなのよね——小説を読み返したら、

こういうときの参考になるのかしら？

GM「さて、そろそろ作戦は決まったかな？」

アメリア「完璧です」

ゼル「まずは浮遊の呪文を使って、上から下までゆっくりと窓の中を覗いていき、シャーリーンがどこにいるのか確認する」

リナ「私がいくわ」

GM「ふむ……そうすると、開け放たれた五階の窓からシャーリーンさんの姿が見える」

アメリア「やっぱり五階（笑）」

ゼル「五階の敵の人数は？」

GM「五、六人いるけど、五階という場所のせいか、みんな入り口のそばにいる。人質からも窓からも離れているぞ」

ゼル「これならこっそり侵入できそうだな。後は、リナの出番だ。てはず通りまかせたぞ」

ガウリイ「がんばれよ、リナ」

リナ「あ、はい。そうしたら、浮遊で空中に浮きながら、窓に接近するわ」

計画では、シャーリーンさんのところへたどりついたら、彼女を抱えて翔封界で脱出。安全圏へ彼女を送り届けたところで、戦闘に突入――ということになっている。

GM「リナが窓に接近しようとすると、室内の戦士の一人が窓に近づいてきているのがわかる」

ゼル「まずい！」

リナ「あわてて上昇して隠れるけど……みつかっちゃったかなあ」

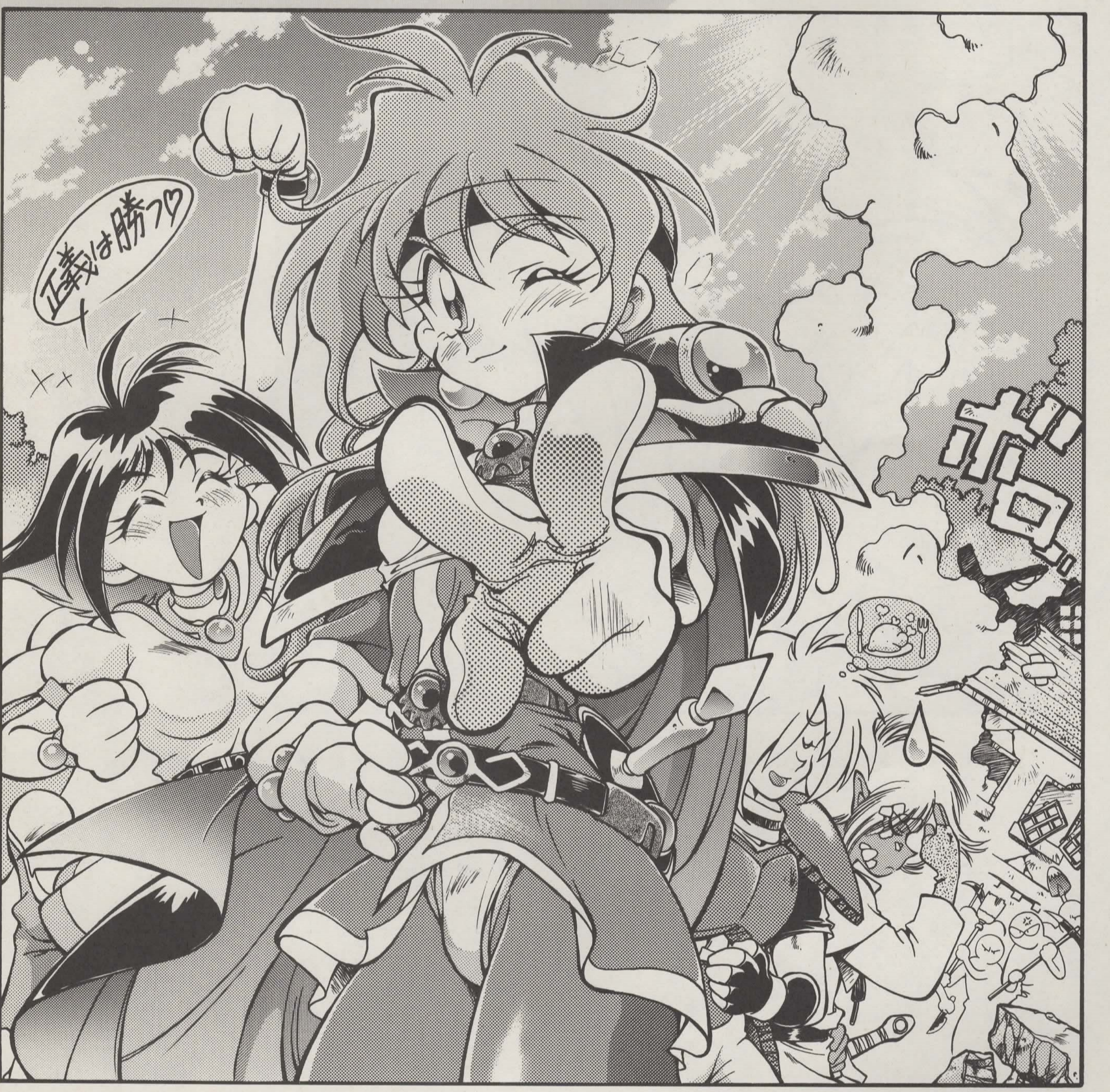
GM「いや、だいじょうぶだったみたいだ。ただ……」

リナ「ただ？」

GM「『なんだか冷えるなぁ』と一言つぶやくと、窓を閉めてしまう」

リナ「うっ……」

GM「さらに、カチャリと鍵をかける音が聞こえた」



リナ「…………」

あっさり作戦失敗――リナの凍(こお)りついた表情が目に浮かぶ（笑）。

リナ「自分の完璧な作戦が単なる偶然に邪魔(じゃま)されたとあっては、リナとしては絶対にキレるわね」

ガウリイ「まあそうかもな」

リナ「キレたリナなら……うん、どうすればいいかわかった！　建物の屋上に行って、浮遊(レビテーション)を解くわ」

ガウリイ「なんだ、何をする気だ」

ゼル「まさか……いや、間違いない。急いで浮遊(レビテーション)を唱えたら、ガウリイの旦那(だんな)を抱えて、屋上に急行する」

アメリア「わたしも続きます」

ガウリイ「なんだ？　どういうことだ？」

ゼル「キレたリナがやりそうなことっていえば、想像もつくだろう」

ガウリイ「うーん……（ちょっと考えて）…よくわからん」

ゼル「強行突破だよ」

リナ「当たり」

ガウリイ「ちょっと、待てぃ！（笑）」

リナ「もう遅い。〈精霊魔術〉で、振動弾(ダム・ブラス)！攻撃力は26点！」

GM「それは、軽く天井のHPを上回っているなあ。天井に人間一人が十分通れるぐらいの大穴が開く」

リナ「そこから中に突入する」

ガウリイ「落ち着けー！」

アメリア「ガウリイさん、突入してから止めても遅いですよ」

GM「というわけで、リナは単身建物の五階へと乗り込んだ。突然天井に大穴が開いて、女の子が降ってきたんだから、誘拐犯人たちはずいぶんと驚いてるよ」

リナ「リナならきっと、いきなり攻撃呪文ね」

GM「確かに（笑）。じゃあ、不意打ちということで、今回は敵のHPを半分にしてあげよう。本来、こいつらの合計HPは100だから、今回は半分の50だ」

リナ「最大の攻撃力を誇る、〈黒魔術〉で攻撃！獣王操牙弾(ゼラス・ブリッド)で……ああ、低い！　38点にしかならない」

GM「どうやら、敵は思ったよりも驚きから立ち直るのが早かったらしい。リナの呪文をよけ、逆に反撃してきた！　リナはHPをマイナス12点だ」

リナ「ええっ！　そんなにダメージを受けちゃうの！」

GM「敵のHPとキミの攻撃力の差が、そのままキミの受けるダメージになる」

リナ「痛いー！」

GM「誘拐犯たちと、リナとの間合いが縮まり、戦闘の第2ラウンドが開始されようとしたちょうどそのとき！　ガウリイ、ゼル、アメリアの三人が、ようやく五階に到着する」

ゼル「待たせたな」

アメリア「わたしがきたからにはもう大丈夫」

ガウリイ「（リナに向かって）だからいつも、一人でめちゃやするなと言ってるだろ」

リナ「みんな……」

リナが仲間もいいもんだって言った気持ち、今、ちょっぴりわかった。

GM「さて、四人がそろったところで、改めて戦闘に入ろう。今度は不意打ちじゃあないから、敵のHPは100になる」

リナ「そのぐらい、私たちの敵じゃないわ」

アメリア「その通り！」

GM「ならば攻撃開始だ！」

リナ「頑張って、ガウリイ！」

ガウリイ「おうさ！　いくぞ、〈剣技〉で30点！」

ゼル「俺をだましてくれた礼は、たっぷりさせてもらう。〈魔皇霊斬(アストラル・ヴァイン)〉！　26点だ！」

アメリア「この世の悪は、わたしの拳で打ち砕く！　〈霊王結魔弾(ヴィスファランク)〉で22点！」

ゼル「現在合計が78点」

アメリア「残り22点で倒せるわ」

ガウリイ「行けー！　リナ！」

GM「キミたちをだまし、シャーリーンさんを連れ去ったあの女戦士が、剣を構えて突っ込んでくる『うおおおおおー！』」

リナ「さっきと同じ攻撃ならば、必ず勝てる！行くわよ……〈黒魔術〉で獣王操牙弾(ゼラス・ブリッド)！　攻撃力はさっきより増えて、43点！」

ゼル「四人合計で、攻撃力は121点！」

GM「リナの両手から伸びた光の帯は、鋭いカーブを描きつつ、突っ込んできた女戦士をぶち飛ばす！」

全員「おおー！」

リナ「やったあ！　勝ったわ！」

GM「が、しかし！」

全員「（一瞬、静まり返り）……えっ？」

GM「しかし、女戦士を弾き飛ばした光の帯は、それでも勢いは止まらず、建物の床を直撃！」

リナ「なぜか、もーれつにイヤな予感が……」

ガウリイ「奇遇だな。実はオレも全身にビシバシと感じているぞ（笑）」

GM「強力な光の帯は床を切り裂き、建物全体を真っ二つに切断！　誘拐組織のアジトだったこの建物は、大音響とともに崩壊する！」

全員「うわあああああー！」

リナ「なんでこんなことになるのよ」

GM「このゲームでは、攻撃力が大きすぎると、周囲のものまで破壊してしまうんだ」

リナ「そういうことは最初に言ってー！」

ゼル「ともかく、とっさに風の結界(けっかい)をはって、仲間とシャーリーンさんをガードしよう」

アメリア「わたしは、その結界そのものに浮遊をかけて、落下を防ぎます」

GM「いいだろう。じゃあ、二人のとっさの判断のおかげで、キミたちはなんとか無傷で帰還(きかん)することができた」

リナ「た、助かった……」

GM「しかし」

リナ「もう『しかし』はイヤー！（一同笑）」

GM「しかし（笑）、いくら誘拐組織のアジトとはいえ、キミたちはビル一棟を倒壊させたわけで、街の人からさらに白い目で見られることになる」

リナ「なんて心の狭い人たちなの」

全員「狭くない、狭くない（笑）」

GM「周囲を破壊した場合、そのイベントの原因となったトランプの数字と同じだけ、MPがマイナスされる」

リナ「今回は『♥のK』だから……」

GM「マイナス13点ということになる」

リナ「……私、きっかりゼロ……」

GM「ゼロになると、街から追い出されるよ」

リナ「ちょっと待ってよ。報酬(ほうしゅう)は？」

GM「そんなものもらう余裕があるはずもない。宿に帰ってきたキミたちを、手にスコップやつるはし、ホウキにマナ板をもった街の人たちが待っている。『おまえたちがこの街にきてからロクなことがねえ』」

ゼル「建物は倒壊(とうかい)するし……」

アメリア「自警団は黒焦げになるし（笑）」

ガウリイ「しかも、犯人は全部オレたちだったりして（笑）」

GM『これ以上災(わざわ)いが起きる前に、さっさと街から出てけー！』と、口々に叫びながら、リナに向かって殺到してくる」

リナ「ダッシュで逃げる（笑）」

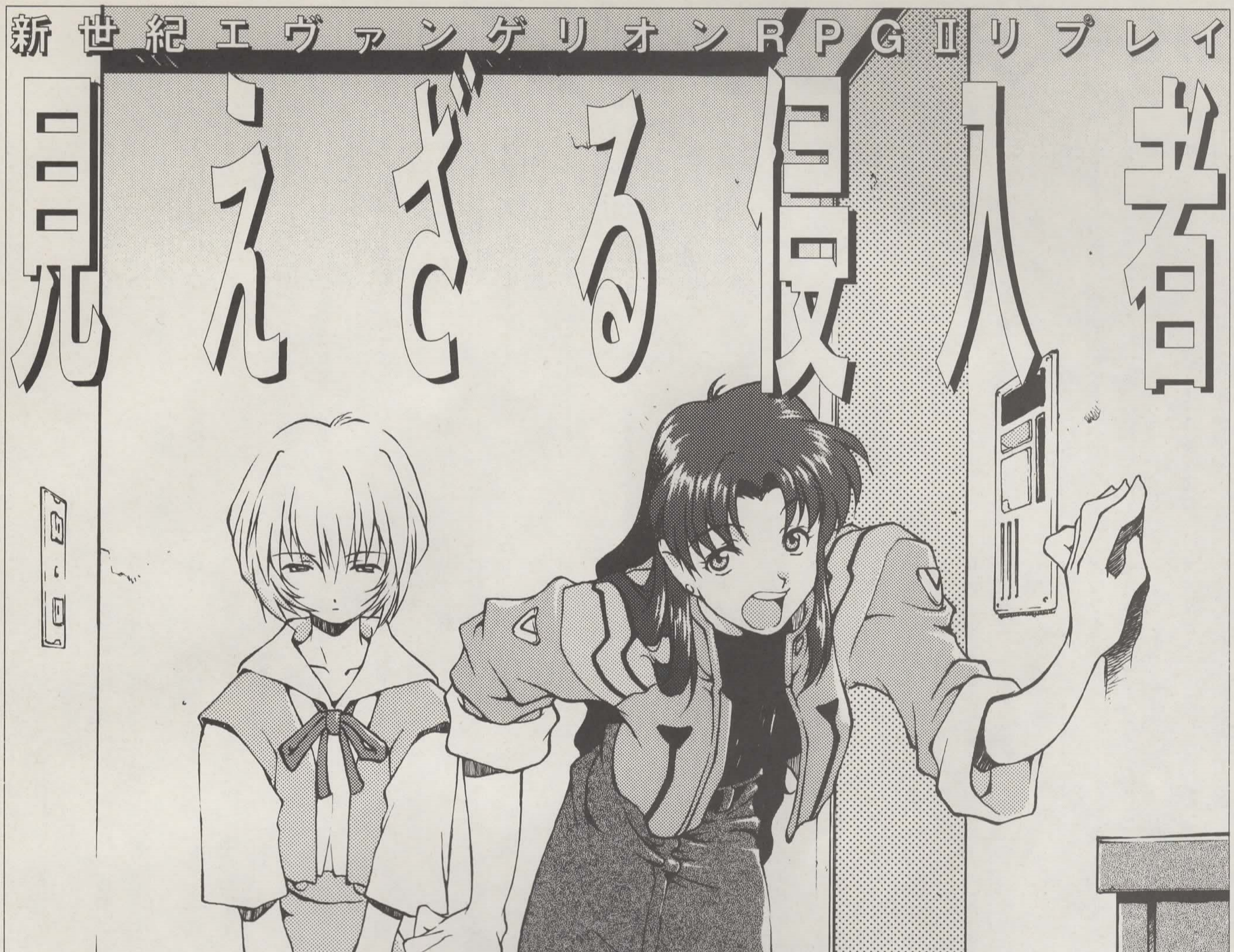
こうして、スレイヤーズらしいオチがついたところで（笑）ゲームは終了した。

いやあ、想像以上に楽しかった。参加するだけで味わえるスレイヤーズの雰囲気。ドキドキする戦闘。慣(な)れるに従い上がるテンション。

これは、また今度遊ぶときが楽しみだわ。次はぜひ、アメリアのように、キャラクター口調でしゃべることに挑戦してみよう！といったところで、今回はおしまい。また次回お会いしましょう！

新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡリプレイ

見えざる侵入者



シンクロテストの最中に使徒の反応が現れた！
そのときミサトがとった解決策とは？
シンジたちの日常と使徒との攻防を描いた
エヴァンゲリオンRPGⅡリプレイついに登場！

AUTHOR 泥士朗／深海工房
SHIROU DEI/SHINKAIKOUBOU
ILLUSTRATOR たもりただぢ
TADADI TAMORI

事の起こり

「識別信号……青?」
マヤが驚く。
いつものシンクロテストでの出来事。
ディスプレイの中にはエヴァの搭乗者である三人の子供たちが映っている。
実験の経過は、何も問題なかった。いや、むしろ順調だったと言っていい。アスカの数値はあいかわらず高水準を保っていたし、シンジはそれを上回る勢いだ。二人に比べレイの数値が低いのが悩みの種ではあるが、取り立てて急を要する問題でもない。
いつもに比べれば、むしろのんびりしているといっていい実験風景。
だがその実験は、ディスプレイに一瞬映った表示によって緊迫したものへと移り変わった。
『識別パターン・青』
何の予告も前触れもなく、画面にほんのコンマ何秒かだけ写し出されたメッセージ。
本来ならば表示されるはずのない内容。
「先輩!」
ふり返ったマヤに、リツコも頷いた。
目の錯覚ではない。
「テスト中止、急いであの子たちを引き上げさせて! 徹底的に調査よ!!」

……そして。
「あーっ、もういいかげんにして!」
アスカがキレた。
検査。
検査。
検査。
検査。
次々と襲いくる検査の嵐に、堪忍袋の緒がブチ切れて成層圏へとすっとんだのだ。
横ではあきらめきった感じのシンジと、こういった検査はすっかり馴れ切っているといったレイが腰かけている。
三人の顔には、疲労の色が浮かんでいた。
経験したことのある人なら分かるかもしれないが、長時間の身体検査は重労働である。アスカならずともヒスの一つも起こしたくなるというものだ。
「まぁまぁ。万が一ってこともあるでしょ」
ミサトがなだめるが、アスカの怒りは収まりそうにない。
「万が一? あたしに限ってそんなことあるわけないじゃない!!」
ギャイギャイとわめきたてるアスカ。
その後も検査は進み、深夜にまで及ぶ調査が行なわれたが……結局原因はわからなかった。

深夜の葛城宅

GM「と、ゆーのが今回の事の起こり」
プレイヤーA「なるほど」
プレイヤーB「今回は口頭でなくプリントなのね」
GM「うん。これは今度のエヴァRPGIIのソロプレイプロローグから抜粋したやつ。まあ、かなり簡略化されてるけど」
プレイヤーA「あ、これ文庫版の内容なんだ」
GM「そぉ。今度はこーゆーソロプレイがあるの。んで今回はそれをマルチプレイでやってしまおうと思って」
プレイヤーA「なるほど。それで、こっちのプリントがマルチプレイのルールってワケね」
GM「そー。まだテストバージョンだから、本になったとき多少は変っているかもしんないけどね。それに、識別信号・青の正体も文庫とは変えるつもり。文庫の発売の方がこのプレイの最終回より早いはずだから、正体知られてるとやりずらいし」
プレイヤーA「そね」
プレイヤーC「プレイヤーが3人とゆーことは、今回のPCは……」
プレイヤーA「三バカトリオ!」
GM「何でやねん」
プレイヤーC「目の前にあるキャラクターシートを無視してるね」
プレイヤーA「ああっ、いつのまにかちゃぶ台の上にキャラクターシートが!?」
GM「最初から出てただろう、最初から」
プレイヤーC「えーっと、今回のPCはシンジ、レイ、アスカのエヴァパイロット三人組なんすね」
GM「そー、そのとーり」
プレイヤーA「冬月さんは?」
GM「個人的には出したかったが、今回はいない」
プレイヤーA「横暴だ」
GM「……横暴といわれてもな。とにかく今回はこの三人の中からPCを選んでくれい」
プレイヤーC「ふーん。シンジ、レイ、アスカか……それでプレイヤーも男一人に女二人なワケすか?」
GM「それは偶然。だから、別に男だからシンジやれとは言わん」
プレイヤーB「じゃ、あたしがシンジげっとする」
プレイヤーC「おう、取られた」
シンジ「何よ。シンジやりたかったの?」
プレイヤーC「いや、女言葉喋るのもなんだなーと思っただけ。別にレイでもアスカでもどっちでも」
プレイヤーA「あたしがレイとりまっす」
GM「おお、大丈夫か?」
レイ「どういう意味よ?」
プレイヤーC「いや、だって……」
GM「一番喋るプレイヤーが、一番喋らんキャラを」
レイ「まー、それはそれってヤツね。きっとうまい具合にバランスとれるわよ」
プレイヤーC「なら、こっちは自動的にアスカだな、と」
GM「じゃあ、各キャラクターが決まったところでプレイ開始。状況は……ミサトがレイをマンションにつれてきたところから」
アスカ「なんでレイがいるん?」
GM「それはこれから説明する。あ、あと誌面ではすでにキャラクター名で表示されてるころだから、なりきってね」
アスカ「OK、分かったわ」
シンジ「ボクはシンジ、シンジ、シンジ、シンジ……」
アスカ「でた。シンジお得意の繰り返し攻撃(笑)」
レイ「(淡々とした口調で)、どうして私が葛城三佐の家に?」
GM「文庫のプロローグではそこまで説明されてるんだけど……とりあえず、識別信号の正体が不明だからレイもまとめて監視することになったの」
シンジ「えっ、綾波もここに住むの!?」
GM「ぶっちゃけて言えば、そぉ」
アスカ「げぇ~」
GM「なんや、そのげぇ~いうのは?」
アスカ「アスカの心境で考えただけよ」
GM「なるほど、そーかもな。んで、とにかくそーゆーわけでレイは連れられてきたワケだ。これから始まる共同生活についてはレイは知っているが、残る二人はまだ知らない。時間はもう深夜。そろそろ日付が変ろうかという時刻だ」
ミサト(GM)「というわけで、たっだいまぁ。シンちゃんにアスカ、起きてるぅ?」
アスカ「えーと、どうしようかな」
GM「起きてる、起きてないは各自の判断でよろし」
アスカ「いや、そーじゃなくてアスカの対応。『いつのアスカ』なのかによって態度が違うじゃない。このゲーム、いつごろの設定になってるの?」
レイ「アスカがいる以上、8話以降」
シンジ「……劇場版?」
GM「うんにゃ、タイムテーブルはTV版の範囲内。こまかく言うと第16話と第17話の間

くらいがこのゲームの舞台」

ちなみに第16話はディラックの海にシンジが取り込まれてしまう話で、第17話がフォース・チルドレンの話。つまりこの時点ではトウジが第四の適格者であるという事実はPCの誰も知らないのである。

アスカ「うーん……すると、最後の平和な時間帯ね。あたしがボロボロになる前で、ファーストがまだ二人目だった時」
シンジ「何だか、シビアな言い方だね」
レイ「碇君も、すこし自信をつけてきてたころ」
GM「ついでにゆーとアスカとシンジが『夫婦漫才』とか言われたりしてた時期でもある。レイも不明瞭ながらシンジのことが気になっていたみたいだし」
アスカ「そーそー、そんな時期ね」
シンジ「そんなこと言ったって、ラブラブなプレイなんてやらないよ」
GM「誰がそんなと●メモみたいなことせいっていった。プレイはちゃんとエヴァらしく、締めは使徒との戦闘。まぁ、日常部分をプレイすることも多いから、多少はコメディになったりスラップスティックになったりはあるかもしれんけど。今回収録分は、ヘタすると日常部分だけでおわっちゃうかもな」
シンジ「……スラップスティック・エヴァンゲリオン」
アスカ「それはそれで見てみたい気が……」
GM「……で、話を戻そう。とゆーわけでレイが葛城家にやってきた。ミサトが土間にいて、その後ろにはレイがぼーっと立っている」
レイ「ぼーっと……」
GM「あ、いや……ぼーっというのは変か」
アスカ「まぁ、いつもの鉄面皮で立っているワケね」
GM「そーそー。で、シンジとアスカは起きているのかな？」

シンジ「あ、起きてます。多分」
アスカ「あたしは寝かけだったことにしよう。それでミサトの声で起きたのよ」
GM「そいつぁ、機嫌の悪そうなシチュエーションだな」
アスカ「(ニヤリと笑って)もちろん、思いっきり悪いわよ」
シンジ「あ、ボクはあまり悪くないから……おかえり、ミサトさん。あれ、綾波？」
レイ「…………………」
シンジ「ミサトさん、どうして綾波がこんな時間に？」
ミサト「んー、ちょっちワケありでね。シンジ君、アスカは起きてるかしら？」
シンジ「さぁ。さっき寝るって言って部屋に戻ったけど」
アスカ「起きてるわよ。正確には話し声が聞こえてきて起こされたって感じだけど」
ミサト「それは悪かったわね」
アスカ「で、ファーストがどうしたって？何かワケありとかどーとか聞こえたけど」
ミサト「うん。今日のテストであんたたちの誰かに使徒反応が出ちゃったでしょ」
アスカ「あんなの誤作動よ」
ミサト「いや、んなにキッパリと言われても困るんだけど」
アスカ「少なくとも、あたしじゃないわね。あるとすればこないだ使徒に飲み込まれた無敵のシンジ様か、正体不明のファーストよ」
GM「レイの正体が不明なのは視聴者にとってであって、アスカの認識からすればせいぜい『碇指令にちょっとひいきされている無感情女』でないかい？」
アスカ「そんなのどっちでもいいわ！それでも、とにかくあたしじゃないわね」
シンジ「うーん……すごい自信だ」
ミサト「まぁ、原因は未だにわかんないけどね。問題はそれでちょっとまわりが神経質になっちゃってんのよ。それで、しばらくの間レイをウチで預かることに……」

アスカ「(ミサトのセリフを遮って)あたしは嫌よ！そんな使徒かどうかも分からない女と一緒に暮すなんて」
シンジ「アスカ……何も綾波が使徒だって決まったわけじゃあないんだし」
アスカ「そーよね。シンジかも知れないんだものね。それならそれで、みんなバラバラにしておけばいいのよ。大切なパイロットを、使徒かもしれない存在と一緒に暮させるなんてどうかしているわ！」
ミサト「まぁ、それも一理あるんだけどね。いろいろと事情があるの」
アスカ「でも、ミサト」
ミサト「アスカ。これは命令よ」
アスカ「…………………ぐ」

「これは命令」。
じゃじゃ馬アスカを制御するには最適な言葉である。アスカのヒスは他のキャラクターでは太刀打ちできそーにない代物なので、G

碇シンジ



能力値		一般技能	合計
ボディ	7	家事全般 4(T)	②
メンタル	7	意志の強さ-2(M)	5
テクニック	8		
		戦闘技能	
HP	30	接近戦 (♠)	4
		遠距離戦 (♣)	4
MP	15	カウンター (◇)	6

綾波レイ



能力値		一般技能	合計
ボディ	5	冷静な判断 5 (M)	14
メンタル	9		
テクニック	8		
		戦闘技能	
HP	26	接近戦 (♠)	4
		遠距離戦 (♣)	4
MP	13	カウンター (◇)	5

惣流・アスカ・ラングレー



能力値		一般技能	合計
ボディ	6	運動神経 3 (B/T)	9/12
メンタル	11	意志の強さ 3 (M)	14
テクニック	9	冷静な判断-4 (M)	7
		戦闘技能	
HP	28	接近戦 (♠)	6
		遠距離戦 (♣)	5
MP	14	カウンター (◇)	4



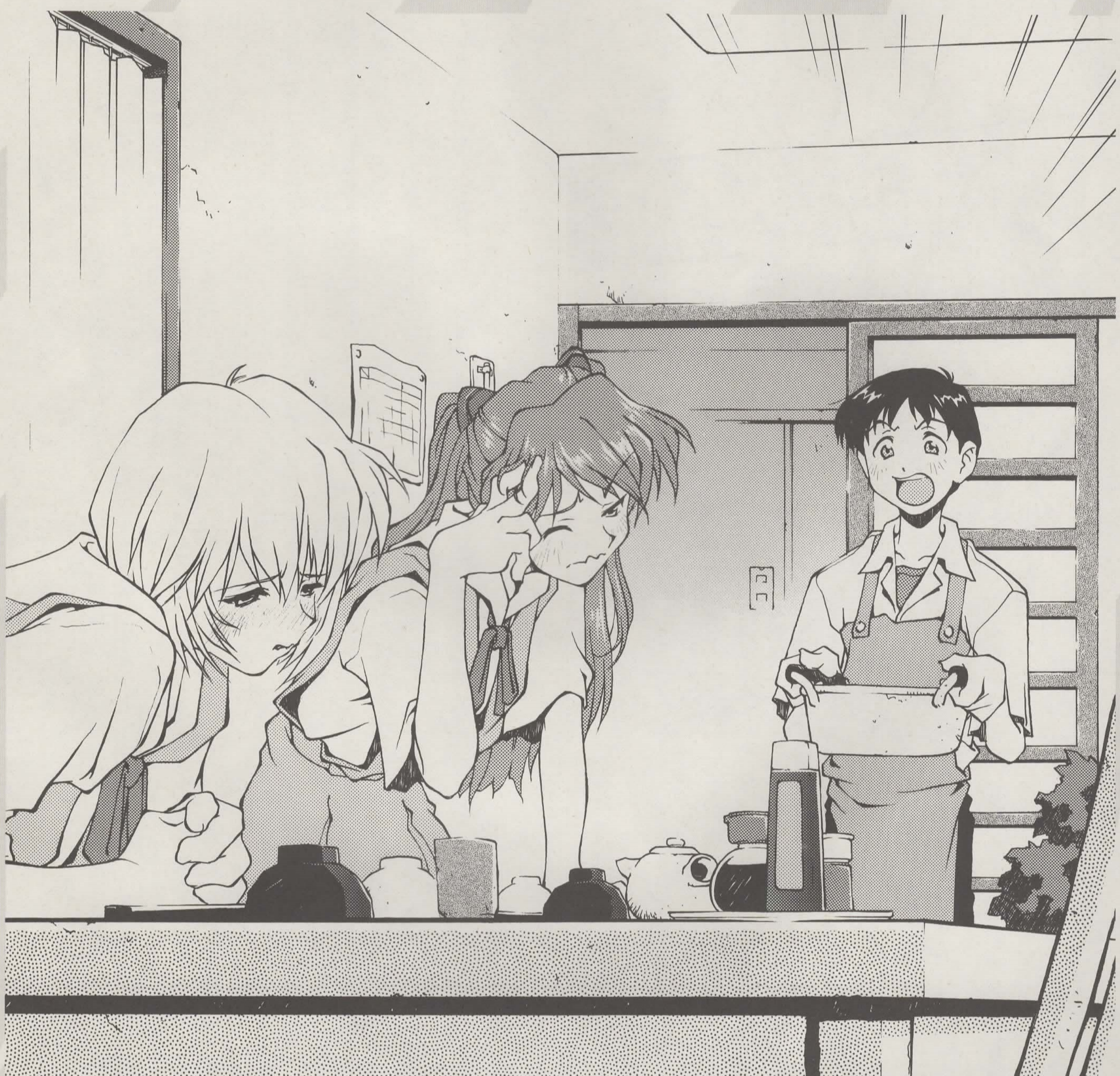
Mはアスカが暴走しかけたらこーやって止めると良いだろう。
乱発したら効果半減だけど。

ミサト「っていうワケだから、なるべく仲良くしてあげてね」
レイ「何か言いたいけど……レイだからなぁ。よろしくね、じゃ変だし」
GM「レイだと『お邪魔するわ』くらいかな」
レイ「そうね。なら……上がるわ」
シンジ「あ、綾波っぽい」
ミサト「アスカ……」
アスカ「……いいわ。でも、あたしの部屋には入って来ないでちょうだい！ ファーストはミサトかシンジが引き取ってよね!!」と、言い残してずんずんと去っていきます。寝直すつもり」
GM「なるほど」
シンジ「アスカ……機嫌悪そうだなぁ」
ミサト「まぁ、ぐっすり寝ったら機嫌も治るでしょ」
シンジ「だといいけど」
レイ「……………………」
シンジ「そういえばGM、ミサトさんの家ってどういう間取りになってるの？ まだ綾波が寝れる空き部屋が残っているとか……」
GM「残念ながら、この家の間取り資料って手元にないんよね。ただ登場した画面や、いろんな場面から想像するに、もう空き部屋はないんじゃないかと。このマンションが4LDK以上あれば話は別なんだけど」
シンジ「うーん、4LDK」
アスカ「普通、一人暮しの人間は住まないわよね。そんな広い家」
レイ「なら、あたしは誰かと相部屋になるのね」
ミサト「まぁ、そーなるわね。レイ、希望はある？」
レイ「あたしは、どこでもいいわ」
シンジ「そういうと思った（笑）」
ミサト「シンジ君はレイと一緒がいい？」
シンジ「いや……ボクは、そんな……」
ミサト「うーん……うろたえるところが危険ねぇ」
シンジ「き、危険って。ボクはそんな……」
ミサト「そんな、何？」
シンジ「いや、ボクは別に。ただ……その、綾波だって嫌だと思うし」
ミサト「あら、レイはどこでもいいっていってるわよ。ねぇ」
レイ「碇君は……嫌なの？」
シンジ「えっ、いやっ……だって、その……」

ここらへん、意図的にシンジを「いじめて」いるので安心するよーに（何をだ）。
実際に会話をしてると、実にシンジというキャラクターはからかってしまいたくなるタイプ。
特に、淡々とした口調でシンジを追いつめるレイは絶品である。

レイ「そう……嫌なら、いいわ」
シンジ「ち、違うんだ綾波！ ボクは嫌っていっているんじゃなくて、ただやっぱり男と女っていうか、その……」
レイ「…………………………」
シンジ「あああぁ。だから、あのボクは全然かまわないんだ。何なら綾波がベットでボクが床で寝ても……って、そういうことを言いたいんじゃなくて」
レイ「何が、いいたいの？」
シンジ「えーっと、ボクが言いたいのは嫌だとかそういうことじゃなくて。つまりこう、もっと何ていえば……」
アスカ「うるさい、バカシンジ！ 眠れないじゃないのっ!!」
シンジ「ご、ごめんアスカ！」
レイ「（一歩前に乗り出すようにして）じゃ、いいのね？」
シンジ「（追いつめられたように）う……ど、どうしよう？」
GM「判断に困った時は素直に判定だ。メンタルの能力値チェック15以上でそれはいけないことだとキッパリ言えるよーになるぞ」
アスカ「ゲームの初判定がそれ？ なっさけないわねー」
シンジ「う、うるさいな！」
アスカ「何か面白そうだから、部屋から様子見てよ」
シンジ「えーっと……シンジ、振ります！（コロコロ）えーっと、ダイスとメンタルで……12。全然届かない」
GM「じゃあ、レイに押し切られるとゆーか優柔不断というか……」
シンジ「……う……ん。綾波が良ければ……」
レイ「いいのね？」
ミサト「はーい、そこまで。やっぱ保護者としては、そういうワケにはいかないでしょ。レイ、あなたはあたしと相部屋ね」
アスカ「ちっ」

シンジ「ちっ……って、なんなんだよ?」
アスカ「今のはキャラクターじゃなくてプレイヤーの感情ね。そーなったら面白い状況になったのになーって」
レイ「ねぇ」
シンジ「ねぇ……って、綾波まで」
GM「いや、別に綾波レイがねぇっていってるワケじゃ」
レイ「はーい、プレイヤー発言でーす」
アスカ「レイとアスカがお互いに『ねぇ』なんて言い合ってたら凄いわ(笑)」
GM「そんなん示しあわされたら、シンジがボロボロになってまう」
レイ「悪女・綾波レイ。無表情で男を手玉にとる14歳」
GM「やめろて」
シンジ「まぁ、とりあえずほっとしています」
ミサト「じゃあ、あたし布団用意しとくから。レイはシャワーでも浴びてらっしゃい」
レイ「はい」
GM「んで、ミサトは自分の部屋へ。レイはフロ場に」
アスカ「残念だったわねぇ。ファーストと同じ部屋になれなくて」
シンジ「バカなこと……って、寝たんじゃなかったの?」
アスカ「こんな面白そうなこと、見逃すはずないじゃない」
シンジ「まったくやじ馬なんだから」
アスカ「なんか言った?」
シンジ「いいや。それよりも……」
アスカ「それよりも?」
シンジ「綾波、ミサトさんと相部屋か。可哀相に」
アスカ「……そうね」
GM「ミサトの部屋からはガシャガシャとすざましい音が聞こえてきてる。どーやら布団の面積を確保するためにゴミを部屋の隅によせているらしい」
シンジ「ホント、同情するよ」



レイ「何を、同情するの?」
シンジ「あっ、綾波!?」
アスカ「随分と早いシャワーね」
レイ「そお? ……まぁ、レイだから」
シンジ「……長湯とかはしそうにないタイプだよね」
レイ「で、何を同情するの?」
シンジ「え……っと、ミサトさんと同じ部屋になるってことかな」
アスカ「ミサトの部屋って、すっごい散らかってるのよ」
レイ「(淡々と)部屋を散らかすことなら、負けないわ」
GM「おいおい(笑)。口調はレイに違いないが……」
シンジ「負けないわ……って、綾波?」
レイ「何でもないわ」
シンジ「…………………」
アスカ「何か、このプレイのファーストってどっか壊れてるわね」
シンジ「アスカも、あまり人のこと言えないと思うけどね」

朝食風景

GM「と、ゆーわけで。レイはミサトの部屋で寝ることになった」
シンジ「部屋は汚いけど」
ミサト「悪かったわね」
GM「で、翌朝。起床の時間」
アスカ「ふわぁぁ……ちょっと寝不足だけど、あたしはシャッキリ起きるわよ」
シンジ「ボクも、みんなより少し早めに起きて朝食の支度をしなきゃ」
GM「んで、ミサトは鳴り出した目覚まし時計を……」
ミサト「(バシっと叩く)……ん～」
アスカ「ねぇシンジ、ミサトの部屋の目覚ましが一瞬でとまっちゃったけど……」
シンジ「そんなの、いつものことじゃないか」
アスカ「(ちょっと考える仕草をして)それもそうね」
GM「で、レイは?」
レイ「(むっくりと起きる仕草をして)着がえるわ」
シンジ「ミサトさんは?」
レイ「(立ち上がって足の先でツン、とやる仕草)」
アスカ「なにそれ」
GM「うーむ、レイがやらなそーな、それでいてやりそうな動きだなー」
ミサト「ん～……あと5分、5分だけ……」
レイ「……そう。なら、目覚まし時計を5分後にセットして部屋を出るわ」
シンジ「あ、おはよう綾波。ミサトさんは?」
レイ「葛城三佐なら、午前3時24分に蹴りを入れてきたわ」
シンジ「あー……そうじゃなくて」
レイ「同48分、みぞおちに裏拳。睡眠に多大な影響が出ると判断して同51分、押し入れ下段に避難」
GM「おいおい(笑)」
シンジ「……ボクと相部屋の方が良かったかも」
アスカ「なら、そうすれば?」
シンジ「あ、いや……でも……」
アスカ「……優柔不断な男。それにしてもミサトって、ホントに寝相悪いのね」
レイ「(淡々と)えぇ、とても人間とは思えない」
GM「そこまで言うか(笑)」
シンジ「あ、あのさ。そーじゃなくって……ミサトさんは、まだ起きてこないのかなってきこうと思ったんだけど」
レイ「それなら、目覚ましが鳴ったけどあと5分寝ると言っていたわ。(時計を見て)正確には、あと2分18秒」
シンジ「そ、そう」
アスカ「そんな秒単位まで言っても無駄よ。ミサトの5分はあたしたちの1時間くらいあるみたいだからね」
レイ「葛城三佐の周囲の時空が歪んでいる?」
シンジ「いや、そういう意味じゃなくて」
GM「そのとき、ミサトの部屋からアラーム音が聞こえ、続けてパシっと音がしたかと思うと……静かになった」
アスカ「ホラね。所詮はあんなもんよ。いいわね、大人って」
シンジ「そういった言い方は気の毒だよ。ミサトさん、ここしばらく残業続きだったし。今日は遅番っていってたから」
アスカ「ハイハイ、お優しいこって。それより朝ご飯の支度、まだ?」
GM「やっぱ朝メシの支度はシンジの役割か。家事分担表が形骸化しとるのぉ」
シンジ「あ、もうちょっとまってて。綾波は目玉焼きの黄身、ソフトとハードとどっちがいいのかな?」
レイ「いらない」
シンジ「え、朝食食べないの?」
レイ「卵、嫌いだもの」
アスカ「……あんた、ほんっとーに好き嫌い激しいわね。肉が嫌いだの卵が嫌いだの。他にも食べれないものいっぱいあるんじゃないの?」
レイ「魚も、食べないわ」
アスカ「……ベジタリアン、ってワケか」
レイ「そうともいうかも」
シンジ「そうすると、ご飯とお味噌汁しかないけど……あと、梅干しとか」
レイ「それでいいわ」
シンジ「そ、そう。ならちょっと待ってて。お味噌汁に豆腐を追加するから。動物性蛋白質をとらないんだったら、せめて植物性の蛋白質で補わないと」
レイ「そうね」
アスカ「……ったく。そうね、じゃないでしょ。アンタ、シンジにばっか食事の支度させておいて自分は手伝おうとか思わないワケ!?」
その言葉、アスカにもそっくりそのまま返そう。
シンジ「あ、別にいいんだよアスカ。綾波も、この家に来たてで台所とかよくわからないだろうし」
アスカ「はいはい。無敵のシンジ様はホントにおやさしいですわね!」
GM「うーむ。非常に日常的ないいプレイのところを悪いんだけど……みなさん、今回のプレイの事の起こりを忘れてないよね?」
シンジ「え? それはもちろん」
レイ「識別シグナル・青ね」
アスカ「覚えてるわよ。でも、今のPCレベルじゃどうしようもないから無視してるの」
シンジ「今のボクたちじゃ状況を把握できないはずだし」
GM「いや、覚えてるならいーんだ。そろそろ流れを動かそうかと思い始めたところだから」
シンジ「動かす?」
アスカ「なに? 今回分の話で識別信号・青の正体までいっちゃおうっていうの?」
GM「んにゃ、そこまではいかない。ただ……そうだな、精神にかかわる判定するからメンタルで振ってみて」
シンジ「何だろ……(コロコロ)14」
レイ「……(コロコロ)18」
アスカ「それっ! ……(コロコロ)うしっ、20っ!!」
GM「16以上はレイとアスカね。なら、二人は突然頭痛に襲われる」
アスカ「うっ……な、何よ。頭が急に……」
レイ「…………………(無言で、ただ苦痛の表情)」
GM「頭痛は結構苦しいけど、意識がどうこうなるレベルじゃない。ただ、痛みは激しく襲ってくる」
シンジ「二人とも大丈夫なの!?」
アスカ「(レイが無言で耐えているのを見て)ぜ、全然へーきよ。ただ、ちょっと目まいが

したたけ」
レイ「大したこと……ないわ」
シンジ「でも、ずいぶんと苦しそうじゃないか」
アスカ「GM。頭痛の痛みってどれくらいのレベルなワケ？」
GM「強度の二日酔い状態でお汁粉を飲まされた感じ」
アスカ「うえっ！」
GM「あ、想像できたよーだな」
レイ「碇君……水と梅干しを……早く……」
シンジ「う、うんっ！」
アスカ「あ、あたしにも……」
GM「いや……今のは苦しさのたとえであって、別に二日酔いそのものってワケでは」

二日酔いというのはリアルに感覚が再現できる痛みのよーだ。読者の半数以上は未成年だろーから、この感覚は理解できないだろーけど。

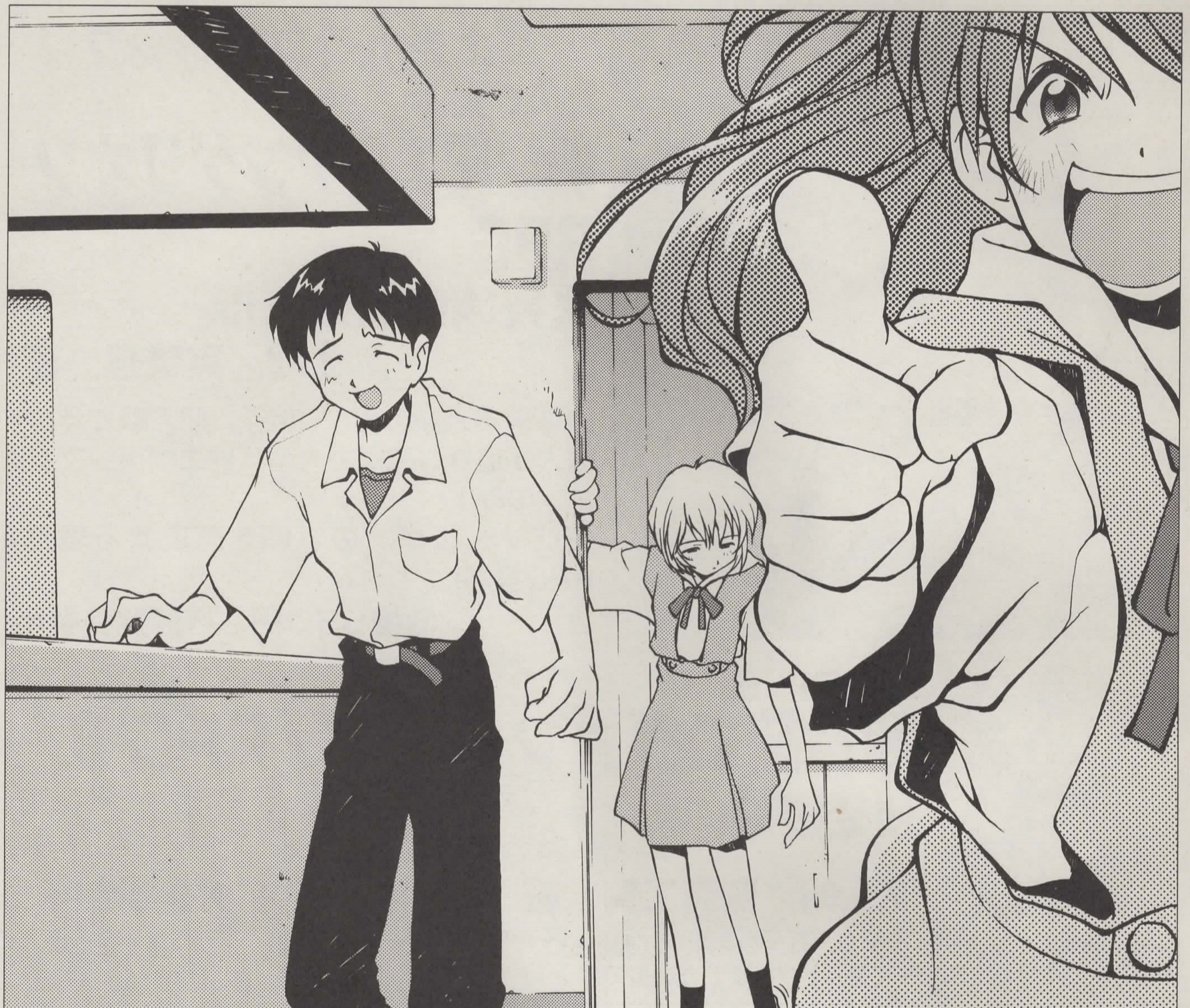
もとい、理解しちゃいかんのだけれど……

使徒が呼ぶ

GM「ってーわけで、頭痛はおさまりそうにない……ってコラそこ、ホントに梅干しくってんじゃない」
レイ「(冷蔵庫から梅干しを取り出しながら)いや、何となく」
GM「……ま、いーだろ。んで、リビングではアスカとレイがずいぶんと苦しそうにしている」
シンジ「あ、えーと……ミサトさんっ、起きて下さいっ！ 綾波とアスカの様子が変なんですっ！」
GM「さすがにミサトも起きてこざるをえんな。まー、俗にいうあられもない格好のままで飛び起きてこよう」
ミサト「シンちゃん、どうしたの!?」
シンジ「(黙ってレイとアスカを指さす)」
アスカ「(コリコリコリコリ……)」
レイ「(コリコリ……ずずー……)」

茶をすするな、レイ。

シンジ「ミサトさん、コレ……」
ミサト「いったいどうしたって言うの、二人とも!?」
アスカ「どーしたっていわれても……GM、あたしたちはどーして頭がいたくなってるワケ？」
GM「うむ。まぁ最初は単純に頭が痛かったんだけど、梅干しを食っているうちに何かが聞こえてくるような気がしてくる」
レイ「何が、聞こえるの？」
GM「んー……『来る』とか『近づいてくる』とか、そんな感じの言葉。いや、言葉と言うのはちょっと語弊があるかもしれない。そういうイメージだ」
アスカ「イメージ……すると何か映像が出て、極太明朝体で『近づいてくる』とか文字がでてくるのね」
GM「まぁ、エヴァだからそういった演出かも。んで、そのイメージの中に見知らぬ巨体がかいま見える」
アスカ「使徒が近づいているのね！」
GM「察しが良くて助かるな。そぉ、そんなイメージだ。もっとも、使徒と言ってもこの話は外伝的なものになるからTVに登場する使徒とは別物になるけど」
アスカ「ミサト、使徒がくるわ！」
ミサト「何ですって!? アスカ、どういうこと？」
アスカ「わからないわ。けど、なんとなくわかんのよ」
ミサト「レイもそうなの？」
レイ「(黙って頷く)」
GM「それを聞いて、ミサトは慌ててNERV本部へ連絡を取りにいく」
シンジ「ああ、どうしていいかわからない。おろおろ」
GM「おちつけって。んで、アスカとレイの頭痛は段々おさまりつつある」
アスカ「ふーっ、ラクになってきたわ」
シンジ「二人とも大丈夫？」
アスカ「あんまり大丈夫なワケないじゃない！ まぁ、これも優秀さゆえの苦しみ。アンタにはわかんないでしょうけどね」
シンジ「な、なんだよそれ。人が心配してたっていうのにその言い方はないだろ」
アスカ「うるさいわね。ホラ、早くご飯食べないと遅刻しちゃうでしょ」
レイ「豆腐のお味噌汁……」
シンジ「わ、わかったよ。(ブツブツと)なんだか心配するだけ損みたいだ」
アスカ「何か言った？」
シンジ「何でもないよ！ ほら、ベーコンエッグとご飯と味噌汁」
GM「文句言いながらも支度するトコが偉いよな（笑）」
アスカ「どれどれ……んー、今日は60点ね」
シンジ「60……そういうことというなら、アスカが作ればいいじゃないか」
アスカ「何言ってんの。このあたしの60点よ、もうちょっと喜びなさいよ！」
GM「んな、ムチャな」
シンジ「アスカって、結婚したら絶対に横暴な夫になる素質もってるよな」
レイ「夫……男性に対する呼称」
アスカ「お生憎様。あたしは結婚なんて考えてないわ。一人で十分やってけるもの」
GM「とかいってると、ミサトがやれやれといった感じで戻ってくる」
シンジ「あ、ミサトさんどうでした？」
ミサト「本部の方では何も捕らえてないみたい。一応、警戒してもらってるけどね」
シンジ「アスカの勘違いなのかな」
アスカ「何よ、聞き捨てならないわね。あたしがウソついたっていうの!? ファーストだって感じてたのよ。そうでしょ？」
レイ「(うなずく)」
ミサト「別に疑っているワケじゃないのよ。ただ、これは昨日のパターン青も無関係とは思えないの。三人とも学校が終わったらNERV本部まで来てちょうだい。再検査を行なうわ」
アスカ「えーっ、また!?」
ミサト「しかたないでしょ。エヴァに乗っている最中にまた頭痛とか言われても困るしね」
レイ「はい」
シンジ「ボクもですか？」
ミサト「うん。念には念を入れてね」
アスカ「あーぁ、またあの検査をやるのか」
シンジ「仕方ないじゃないか」
アスカ「はいはい。ほんとーにシンジって、状況に流されるのが好きな人間よねぇ」
シンジ「なんだよそれ。そんなことより、早く食べないと学校に遅れるよ」
アスカ「……そーね。ヒカリに借りてたCDも返さなきゃいけないし」
GM「と、三人が立ち上がったところで……遠くからドーンっと轟音がとどろいてきた」
アスカ「なに、どうしたってのよ!?」
レイ「ベランダに……」
GM「ベランダから外を見ると、本部の方面で何かが爆発しているのが見える」
シンジ「まさか……使徒!?」
GM「そのほぼ直後、ミサトに緊急通信が入る。連絡を受けたミサトの顔が、マジな顔になった」
アスカ「ミサト、今のはなんだっていうの!?」
ミサト「三人とも。今日は残念ながら学校は欠席。本部側の上空に、突然使徒が現われたわ」
アスカ「やっぱり！」
ミサト「全員、駐車場に急いで！ 出動よ!!」
アスカ「OK！ ほらシンジ、グズグズしないで。ファーストもいつまでミソスープ飲んでるのよっ!!」
GM「おー、仕切る仕切る」
レイ「玄関に向かうわ」



アスカ「まってなさいよぉ。このあたしが、ギッタギタにしてあげるから！」
シンジ「なんだか、やっと状況が緊迫してきたね」
GM「その、緊迫してきたところで残念ながら今回は区切り」
アスカ「あらら」
GM「まぁ、スペースの都合だから。次回はのっけから使徒との戦闘。各自、気合入れていくよーに」
アスカ「しゃーないわね」
GM「じゃ、ここまででカードの精算をしておこう。シンジ1枚、レイ2枚、アスカ1枚ね」

カードというのはトランプのこと。このゲームでの戦闘はトランプを使って行なわれるのだ。

その使い方や修得法などの説明は、次回にまとめて。今は、とりあえずそのよーなルールがあるとだけ覚えておけば十分。

ミサト「それじゃ、本部に行くわよ。みんな急いで！」
アスカ「オッケー！」
シンジ「作ったお弁当……無駄になっちゃったな」
アスカ「んなの、帰ってからたべりゃいいでしょっ!!」

（つづく）

次回予告

ミサト「突如、第3新東京市に出現した謎の使徒。この強襲を予測したアスカとレイはいったい何を感じていたのか？　そして、識別信号・青の原因とは？　シンジにかたりかける謎の声。その深淵に、彼は恐れ、おののく。次回、エヴァンゲリオンRPGリプレイ第2回『終わりなき戦い』。さぁーて、次回もサービス、サービスッ！」

富士見書房刊行の「新世紀エヴァンゲリオン」関連書籍



富士見ドラゴンブック

MAGIUS
新世紀エヴァンゲリオン RPG
決戦!第3新東京市

泥土朗／実験室　著

迫り来る人類の敵“使徒”。迎え撃てるのは人が造りし究極の人型兵器エヴァンゲリオンのみ！
使徒VS.エヴァの戦いを再現する戦闘RPG登場!!

価格560円　好評発売中!!

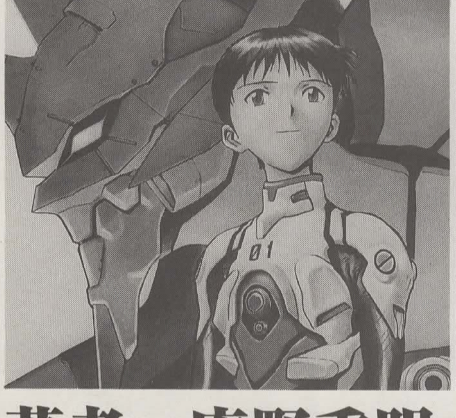


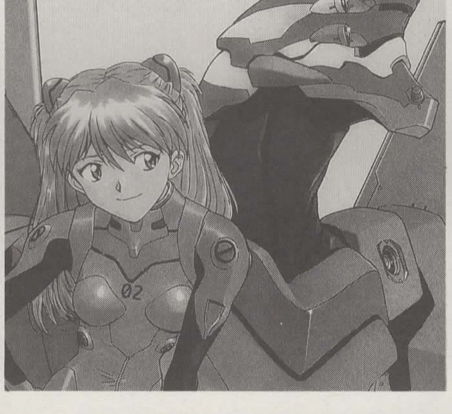
MAGIUS
新世紀エヴァンゲリオンRPG II
使徒接近!

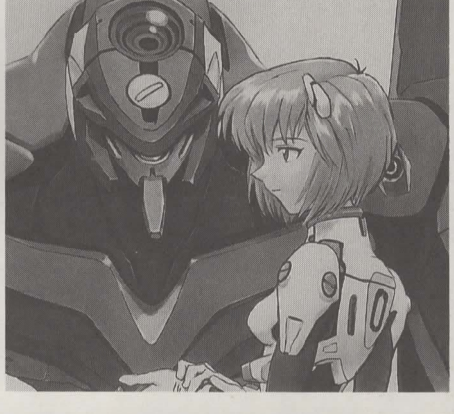
泥土朗／深海工房　著　　価格580円　好評発売中！

注意「新世紀エヴァンゲリオンRPG」「新世紀エヴァンゲリオンRPG II」をプレイするには、「MAGIUSスタートブック」が必要です。

TVシナリオ集「EVANGELION ORIGINAL」







著者　庵野秀明 他　　全3巻　価格951円で好評発売中!!

富士見書房

●書店にない場合は、店頭にてご注文下さい。　※価格は税抜き価格です。

FUJIMI NEW BOOKS!

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
TEL03(3238)8531 振替00170-5-86044
富士見書房

今月の新刊



はいぱーぽりす①
猫娘、まっしぐら!
TV絶賛放映中!
原作・MEE 著・春眠 暁 イラスト/MEE

魔法使いTai!3
オータム・フリーダム
佐藤順一・小中千昭 イラスト/伊藤郁子

封仙娘娘追宝録 5
黒い炎の挑戦者
ろくごまるに イラスト/ひさいちよしき

エーベルージュ
魔法を信じるかい?
イタバシマサヒロ イラスト/北爪宏幸



友井町バスターズ
水無月ばけら
イラスト/森山大輔
第八回ファンタジア大賞 準入選受賞作

富士見ファンタジア文庫

魔術士オーフェンはぐれ旅
我が神に弓ひけ背約者(上)
秋田禎信 イラスト/草河遊也

無責任三国志②
冷たい三角関数
吉岡 平 イラスト/平田智浩

ソード・ワールド短編集
死者は弁明せず
安田 均 編/山本 弘他 イラスト/米田仁士

富士見ドラゴンブック

デュダRPGリプレイ集③
迷探偵がいっぱい
安田 均・高井 信/グループSNE イラスト/草鴉琢仁

ドラゴンマガジンコレクション

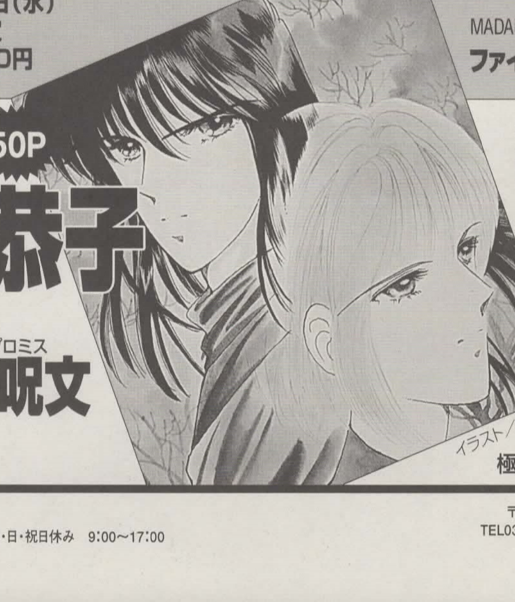
新世紀
エヴァンゲリオン絵コンテ集①②
ガイナックス

ドラゴンマガジンコレクションSP

セイバーマリオネットJフィルムブック④
ドラゴンマガジン編集部編

FANTASY DX ふぁんテラ
ASUKA FANTASY DX

7月号 6月18日(水) 発売予定 予価550円



話題沸騰の新連載 巻頭カラー 50P
癒しの葉 紫堂恭子

コミック・オリジナル版 前後編でパワーアップ!!
日帰りクエスト すぺしゃる か・な・え・て♡秘密の呪文(マイ・リトル・プロミス)
南天 佑×神坂 一

イラスト/紫堂恭子

—感動のクライマックス!!—
MADARAギルガメシュ・サーガ 花津美子×大塚英志
ファイアーエムブレム 佐野真砂輝&わたなべ京

新たな光を求めて新展開♡ 表紙&カラー42P!
聖(セント)♡ライセンス 飯田晴子

大ヒット連載ますますヒートアップ!!
アンジェリーク 由羅カイリ

大反響に応えてスペシャル・シリーズ復活!!
ZEUS ゼウス 氷栗 優

◆

秋山たまよ 成瀬かおり×S-nery Angel
極楽院櫻子 葉月しのぶ 船戸明里×友谷 蒼

お近くの書店、または角川ブックサービスへお申し込み下さい。
〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2 角川ブックサービス TEL.0492(59)1100 土・日・祝日休み 9:00〜17:00

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
TEL03(3238)8521 振替00130-9-195208
角川書店

シャドウラン・ミッションファイル

侵入 Filel-1

—Penetration—

AUTHOR 江川晃とグループSNE
AKIRA EGAWA&GROUP SNE
ILLUSTRATOR 斉木一馬
KAZUMA SAIKI

混沌とした近未来の東京を舞台にしたSF&ファンタジーRPG"シャドウラン"依頼の内容や場所に制約が少ないため何をやればよいのか迷った人も多いだろう そんな悩みを持ってる諸君！お任せあれ プレイヤーの疑問点からGMのコツまで このミッションファイルを読めば全てが解る！

はじめに

『シャドウラン』の世界へようこそ！

舞台は近未来。巨大企業が投げかける影に包まれた街、二〇五〇年の東京。プレイヤーは、その影が生みだすさまざまな〝仕事〟を糧にするシャドウランナーを演じます。

侵入、奪取、暗殺。影の仕事にはいろいろなタイプがあります。ただ、プレイヤーにはなじみの薄い裏世界の話だけに、具体的に何をどうすればいいのか、慣れないうちは迷ってしまうこともあるでしょう。どうやって情報を集め、どうやって段取りを考えればいいのか？ このミッション・ファイルでは、実際のプレイをサンプルに、仕事への着手、情報の入手や作戦の決定、そして最後の後始末の三段階にわけて追いかけていきます。

コンタクトを使いこなし、標的の内部を探り、仕事を仕掛けていく。プレイヤーの立場からは、そうした実際の手順を。そしてマスターの立場からは、シナリオの進行や組み立てを、それぞれコラムにまとめています。

では、はじめましょう。まずは、新たな三人のキャラクターの紹介から……。

彼女たちの事情 セッション・パート1

GM「さて、キャラクターはそろったね。えっと、まずは企業の元工作員〝カーリー〟」

カーリー（♀）「よろしく」

GM「キャラシートに過去の事情ってのが書いてあったけど、なかなか大変そうだね。このへんの設定は、おいおい使わせてもらおう」

カーリー「いいわよ。工作員あがりのランナーなんて、どこかに傷を持ってるものだし」

GM「……で、次が魔法使いの〝漣〟君」

漣（♂）「はい。ストリート・シャーマンの漣です。トーテムは〝犬〟で、危ないところをある人に助けられてから、くっついてます。僕が忠誠を捧げるのは、この人に違いない！」

GM「なるほど。で、そのご主人というのが、女サムライの〝刹那〟さんってわけね」

刹那（♀）「戦闘力はサムライでも、心構えまでサムライかというと、実はまだよくわかんないんだけどね」

カーリー「シャーマンにくっつかれて、迷惑してないの？」

刹那「ちょっとうるさいって思うこともあるけど、あまり気にしないことにしてる」

漣「う～、つれないなぁ」

カーリー「で、チームはこの三人なわけ？ 私の他は、サムライ気取りの女と、まだお尻の青そうなシャーマンだけ？」

GM「そういうこと。ま、がんばってくれ」

漣「頼りにしてます、リーダー」

カーリー「……なんかこう、急に不安が」

刹那「大丈夫よ。装備なら充実してるから」

カーリー「え？ どういうこと？」

GM「三人だと戦力に不安があるかもしれないんで、刹那はキャラメイクでお金を多めに使っていいことにした……んだが」

カーリー「なによ？」

GM「彼女が余分に使ったお金は借金としてカウントされている。コンタクトのストリート・ドクやらにウン十万新円」

漣「一新円一〇〇円として、ウン千万円……」

カーリー「その、いつ使うかわからないような武器や装備は、全部売っぱらいなさい！」

刹那「ヤだね。カーリーにはわかんないの？ 銃の魅力ってやつが」

カーリー「銃なんて、弾がでりゃそれでいいのよ、まったく……」

GM「確か設定だと、カーリーもお金は必要だったはずだが？」

漣「え？ なんなんです？」

カーリー「（冷たく）秘密よ」

漣「教えてくれてもいいじゃないですか。気になるなぁ」

カーリー「やかましいわよ。いいから、あんたは刹那にくっついてなさい」

漣「（渋々）は～い、はい」

GM「まず状況を説明しておこうか。君たちは、すでに知りあっている。渋谷にある〝RSR〟というバイク・ショップが溜まり場だ」

カーリー「私のコネのメカニック、〝陶子〟がやってる店ね。で、素質のありそうな刹那に声をかけて、影の仕事をはじめようと思ったら、シャーマンまでくっついてきたと」

GM「そういうこと。……でも、まだ駆けだしなんで、そうそう仕事は舞いこんでこない」

刹那「（気楽に）あたしは、銃の練習でもしてようかね。池袋の廃ビルで、適当に」

GM「はあ。まあ、いいけど」

漣「お呼びがかからないんなら、僕も刹那さんにつきあってブラブラしてます」

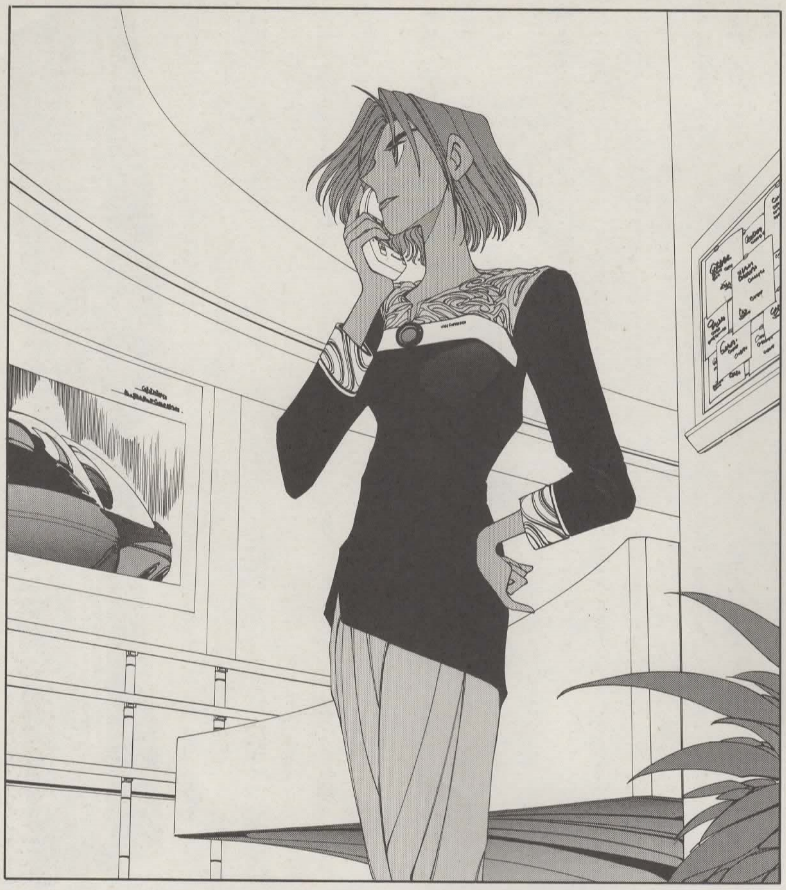
GM「はいはい。（カーリーに）さっそく、リーダーシップを発揮しなけりゃならないみたいだけど？」

カーリー「待ってるだけじゃ仕事は来ないか……。しょうがないわね。なにかネタがないか、コネにあたってみましょう」

刹那「仕事が見つかったら教えて」

カーリー「あんたも借金娘なんでしょ？ 少しは意欲を見せたらどうなの？」

漣「いいんですよ、刹那さんは暴れるのが仕事なんですから」



刹那「ちょっと来な、漣。標的にしてやる」
漣「う、ごめんなさい。ごめんなさい」
GM「(サイコロをふる)さて。コネに当たってみると、企業時代からつきあいのあるフィクサーが話をふってくれる。『えらくひさしぶりだな。隠居したんじゃなかったのか』」
カーリー「そのつもりだったんだけど、なかなか落ちつけなくてね。いまも、何か面白い話はないかって、探してるところ」
GM「『なるほど。……話なら、なくはない。手に入れたモノの処分を任せてくれるっていうなら、教えてやってもいいぜ』」
カーリー「いいわ。乗ろうじゃない」
GM「『羽鳥警備開発って会社の噂なんだがね……。身分確認の装置や侵入者排除の仕掛けをひとまとめにした保安システムを売りだしてる会社さ。西地区にある研究施設で、新しい保安システムを開発してる』」
カーリー「へえ。それで?」
GM「『その会社、最近妙に調子づいてるのさ。このところ、連続して侵入者を阻止したってな。まだひよっこのチームを撃退した程度らしいが、優秀な保安システムの成果ってことで、羽鳥自身が噂を流そうとしてる』」
カーリー「なるほど。侵入阻止の実績を作って、保安システムをPRしようってわけ」
GM「『そんなところだ。ま、だからこそ、チャンスじゃないかと思ってな。研究施設にあるのは、羽鳥の最新の保安システムだ。これを突破して帰ってくりゃ、それなりに箔がつくんじゃねえか?』」
カーリー「(少し考えて)……おもしろいじゃない。私たちも、実力を示すチャンスが欲しかったところよ」

プレイヤー・コラム

【キャラクターの設定】

キャラクターを実際に動かしていくためには、彼らの背景を考えるのが助けになります。まずは、彼らの〝事情〟を覗いてみましょう。プレイヤーは、次のような設定を用意しました。

刹那:渋谷育ちの女性。二〇代はじめ。ある〝仕事〟に巻きこまれ、大怪我を負う。ストリート・ドクに拾われて一命を取りとめるが、莫大な借金を背負わされる。武器マニアで、戦闘力は一人前。現在は借金生活者。

カーリー:アメリカの軍需企業、アレス社の元工作員。二〇代後半。渋谷のストリート育ちで、昔はけっこうガラが悪かったらしい。ストリートから企業までカバーする顔の広さが最大の強み。離婚経験あり。現在、まじめにお金を稼がねばならない事情あり。

漣:〝犬〟のストリート・シャーマン。一〇代後半。池袋でギャング相手のトラブルに巻きこまれているところを刹那に助けられ、以後なついている。いまでは彼女のためなら火の中、水の中、らしい。両親は芝浦の独立ソフト会社のオーナー。と言っても現在は勘当状態で、実家にはほとんど寄りつかない。

それぞれの背景を見てみると、経験豊かなプロのチームというわけではありません。刹那と漣は、いきがかりで影の世界に踏みこんだようなもので、先行きに少々不安が残ります。ただ、こうして設定を作ったことで、チームのスタイルも見えてきました。工作員あがりのカーリーが二人を引っ張り、仕事をこなしていくという展開になりそうです。

【仕事を探す】

影の世界でも、名声は重要です。実績のあるチームなら、仕事を携えた依頼人が訪ねてくるのを待っていれば話は進んでいきます。ただ、そのへんにあまり自信がない、というなら話は違ってきます。なんとかして、自分の手でチャンスを見つけねばなりません。

こういうときに頼りになるのは、やはり人脈――コンタクトの存在です。キャラクターがそれなりの見返りを用意できるなら、噂や情報の収集、さまざまな助力の手配など、アテにして間違いない相手と言えます。

ただ、コンタクトとキャラクターの関係をはっきりさせておくことが必要です。コンタクトとの関係が固まっていれば――顔見知り程度の関係なのか、徹底したビジネスの関係なのか、ある程度親しくつきあっているのか――困ったときに話を聞きやすい相手も決まってくるというものです。

カーリーは企業時代に知りあったフィクサーに連絡をとりました。設定では、つきあいが古く、気楽に話のできる相手です。いまの彼女たちにはきっかけが必要なわけで、裏世界に通じた闇商人は、その手の話を聞き出すのにふさわしい相手と言えるでしょう。

コンタクトは、ある専門分野に通じています。フィクサーなら故買品の売買を通して影の仕事のネタを、ミスター・ジョンソンなら企業の確執を見通して狙い目になる情報を知っているかもしれません。一見取るにたらないような噂話でも、彼らの言葉には、いろいろなヒントが隠されているはずです。

マスター・コラム

【今回のミッション】

このマスター・コラムでは、GMの視点からさまざまなタイプの仕事でポイントになる点を解説していきましょう。今回用意したのは、侵入ミッション――警戒厳重な企業の研究施設へ侵入し、データを手に入れる、というタイプの仕事です。

高度な機密を扱う施設の多くでは、コンピュータ・システムを外部のネットワークから切り離し、デッカーの侵入を防ぐという手段がとられます。そのため、こうした施設から機密を手に入れるには、施設へ乗りこんで内部のコンピュータを確保せねばなりません。

このタイプの仕事では、詳しく情報を集めて、なるべくリスクの低い侵入手段を考えることが必要です。保安装置を出しぬき、短時間で目標のデータにたどりつかねばならないわけです。なにより迅速な行動が必要です。まずは、キャラクターたちの手際に注目してみましょう。

セッション・パート2
何はともあれ情報集め

かくして、三人は動きはじめた。

刹那と漣は施設のそばに止めた車に陣取り、偵察をはじめる。外からわかる範囲で、保安装置に目星をつけようというのだ。刹那は望遠つきのビデオカメラを駆使し、漣はアストラル知覚で魔法防護の程度を探っていく。

刹那「偵察をはじめて二日目……。そろそろ状況はつかめない？」

GM「(サイコロをふる)そうだね。ECPのパトロールは、昼夜とも三〇分おきくらいにやってくる。敷地内には監視カメラが配置されてるけど、他に眼につく装置はない。施設の入口では人物確認がある。ビデオをズームすればわかるけど、掌紋の照合だ」

刹那「掌紋か……。ちょっとややこしそうね」

GM「夜になると研究員はほとんど帰ってしまうんで、閑散としてる。(サイコロをふる)ただ、警備員らしき人員の出入りもない」

刹那「……それは引っかかるねぇ」

漣「建物も、生体素材を使ってアストラル空間から侵入できないようになってましたけど、監視用の精霊なんかはいませんでしたね」

刹那「戻って、カーリーに伝えようか」

GM「じゃあ、渋谷のRSRに戻ってきた」

カーリー「……なるほどね」

刹那「出入口は正門と裏側の通用口の二か所。掌紋の確認はどっちも共通。張りこんでるあいだは、警備員の姿を見なかった。絶対に帰さない自信でもあるのかね？」

漣「なんかやだなぁ」

刹那「で、カーリーのほうは収穫あったの？中の具体的な情報とか」

漣「仕事に失敗したランナーに話を聞くんでしたっけ？」

カーリー「残念ながら、そっちはうまくいかなかったわ。いちおうそれらしいランナーは見つけたんだけど、さすがに自分の失敗は話したくないみたい。……ま、最後のコネに期待するわ。あの男には、あんまり頼りたくなかったんだけど……」

刹那「誰よ？」

カーリー「アレス社のミスター・ジョンソンに連絡する。(刹那に)別れた亭主よ」

GM「わかった。『君から電話とは珍しい』」

カーリー「声を聞きたくなった、って言ったら信用する？」

GM「『冗談につきあっていられるほど暇ではない。用件を言わないのなら切るぞ』」

カーリー「待ちなさいよ。実は、仕事を引き受けてね。西地区にある羽鳥警備開発って会社の研究施設に潜りこむことになったわけ」

刹那「微妙に、事実と違ってるような……」

カーリー「で、いろいろデータを漁ってくるつもりなんだけど、あらかじめ売りさばく段取りをつけておこうと思ってね。保安システム開発会社のデータよ。高くで買ってもらえるとありがたいんだけど」

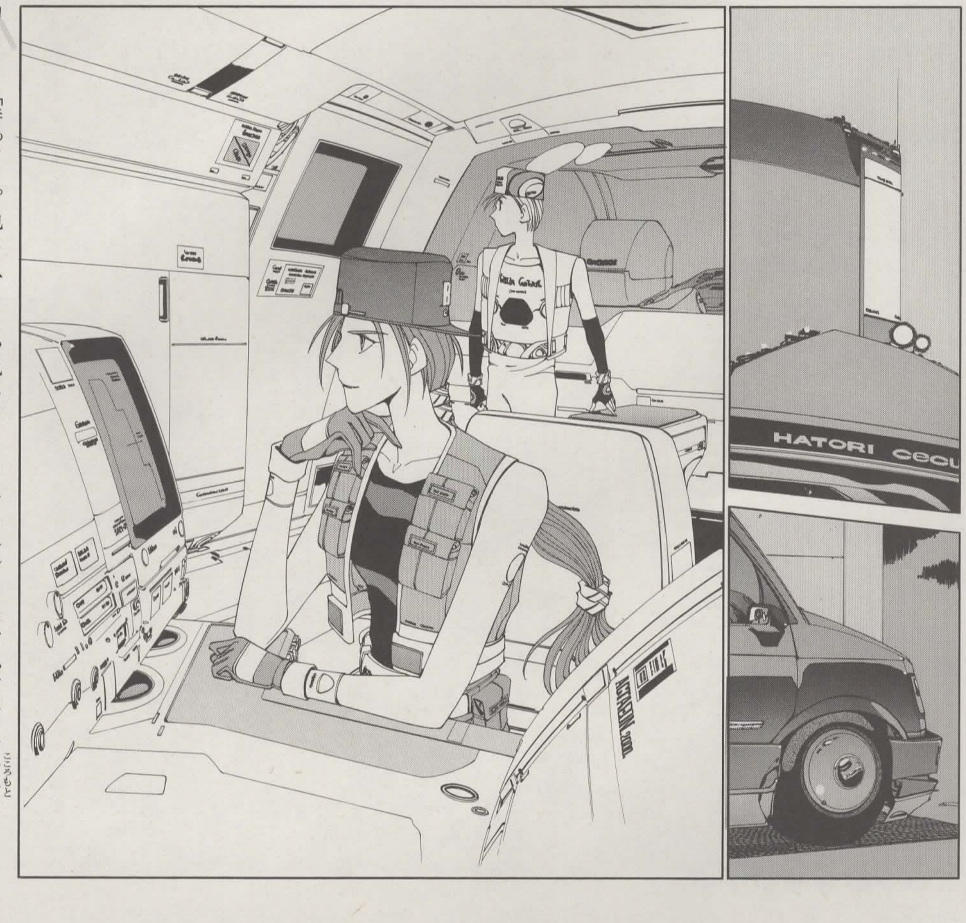
GM「なるほど、話をそう持っていくわけか」

カーリー「そう。向こうが欲しいデータを指定してくれれば、それにかこつけて、いろいろ情報を引きだそうと」

GM「(少し考えて)『羽鳥には、我々も興味を持っていた。センサーの開発を担当している小杉という研究員がいる。その男の最近の研究データなら、こちらで買い取ろう』」

カーリー「いいでしょう。手に入れば、そっちに渡すわ」

GM「『商談成立だな。小杉に関する情報はそちらに送っておく』」



カーリー「待ってよ。他にも、なにか色はつけてくれないの？(甘えるように)わざわざ指定するぐらいだもの、そっちとしては手に入れたいデータなのよね。なら、もう少し手助けしてよ」

GM「『君がそういう声を使うときには、あまりいい思い出がないのだがね……』(サイコロをふる)よかろう。かなり古いが、羽鳥の研究施設の見取図なら用意できる』」

カーリー「悪いわね。感謝するわ。成功を祈っててちょうだい。……よしよし。これで、仕事らしくなってきたわ。ただ、研究データを手に入れるには、私一人じゃ心許ないわね……。誰か、コンピュータ使える？」

刹那「あたし、いちおうツテがある。友達が、そういうの得意なんでね」

カーリー「OK。いますぐ連絡しておいて」

GM「そうこうしてると、ジョンソンからデータが送られてくる。小杉という研究員に関する情報と、研究施設の見取図だ」

刹那「(見取図を見て)ありゃ？正門ゲートのほうが、小杉の研究室に断然近いじゃん。こりゃ、忍びこむなら、正門からか」

漣「そうですねぇ。まあ、これで内部の情報

はつかめたとして、あとはどうやって掌紋照合をすり抜けるかですね」
カーリー「ビデオを撮ってきたんでしょ？　もう一度見返してみましょう」
ＧＭ「ふむふむ。（サイコロをふる）早送りで流してると、引っかかる絵がある。一人がチェックを受けると、それに同行した面々はノーチェックでゲートを通ってる」
剎那「それって……」
カーリー「正規ＩＤがひとつあれば、同伴者はチェックなしってわけか。……簡単ね。内部の人に手を貸してもらえばいいと」
漣「あの、簡単に言いますけど……」
カーリー「まあ、やるだけやってみようじゃない。明日は、私も張りこみにいくわ」

翌日になり、ＰＣたちはジョンソンから聞きだした小杉という研究員に狙いを定めた。

ＧＭ「小杉は同僚と一緒に建物を出てくる」
カーリー「尾けるわよ」
ＧＭ「車でどこかに行くみたいだ。一〇分ほどいけば、居住地区に近い小さな盛り場がある。今日は、たぶんそこで飲むつもりだろう」
剎那「で、どうすんの？」
カーリー「……決めたわ。この小杉さんに〝協力〟してもらいましょう。結局、顔と名前がわかったのは彼だけ。これ以上時間を使っても進展はなさそうだし……。それに、こいつの研究データを手に入れなきゃ、ジョンソンに借りを返せないからね」
漣「でも、協力してもらうって……」
剎那「脅して言うことを聞かせるんじゃないの？　やっぱり」
カーリー「人聞きが悪いわね。会いにいって、〝お願い〟するだけよ。……ま、少々強引な手を使うかもしれないけど」
剎那「それを脅すっていうのよ（嘆息）」
カーリー「ま、小杉と接触するのは私がやるから。……あぁ、ヒロインは疲れるわ」
剎那「ヒロインにしては、ずいぶん年くってない？」
カーリー「ほほぉ。ストリートまるだしの不良娘が言うじゃないの」
剎那「大きなお世話。好きでやってんだから、放っといて」
漣「まぁまぁ。こんなとこで喧嘩は止めてください。ここは、主人公の僕に免じて……」
カーリー「主人公？　そういう言葉は、もっと活躍してから言いなさい」
剎那「そうそう」
漣「うぅっ。僕だって、こんなかたくるしい場所じゃなければ役にたつのに……（涙）」
剎那「あぁ、うざったい。ほら、泣くのはやめな」
漣「ぐすぐす」
カーリー「と・に・か・く。店に入って小杉に声をかけるわ。動きだしたら後戻りはできないからね。それは覚悟しておいて」
剎那「わかってるわよ」
カーリー「じゃあ、いってくるわ」

プレイヤー・コラム

【情報収集】

カーリーたちが標的に選んだ羽鳥警備は比較的小さな企業で、初仕事の相手としてまずまずふさわしいレベルです。ただ、相手はすでに何組かのランナーを阻止しており、なにも考えずに突入すれば返り討ちにあうのは眼に見えています。とにかく、情報を集めなければ話ははじまりません。

ただ、キャラクターが一人でできることは、どうしても限られています。仕事を探す段階でも触れましたが、情報収集でもコンタクトを使いこなすことが重要になってきます。もっとも、今回の舞台である西地区では、ストリート系のコンタクトはあまり役に立ちません。企業の関係者や、中流以上の住人たちが集まる地域だけに、使えるコネもかぎられてくるわけです。有効なのは、ミスター・ジョンソンなどの企業系のコネや、上流階級とつきあいがあるとあらかじめ設定しておいたコネに限られてきます。カーリーはミスター・ジョンソンに接触しました。相手は、アメリカの軍需企業、アレス社の代理人。羽鳥警備に関しても、ある程度情報をつかんでいるだろうと目星をつけたわけです。

ミスター・ジョンソンは企業の事情に通じた強力な情報源です。ただ、彼らはあくまでも自分たちの利益に忠実なので、無条件ではなかなか手を貸してくれません。助力に見合う対価を用意できるかがポイントになります。カーリーは見返りにできるものを持っていなかったのですが、なによりジョンソンに〝借り〟を作るのを嫌っています（プレイヤーが作った設定です）。そこで彼女はジョンソンにデータを指定させて、それと交換するという条件で情報を引きだしました。フィクサーから手に入れた噂話を、いちおう〝仕事〟のかたちにまとめあげたわけです。

一方、剎那と漣のコンタクトはストリート系のものが多く、今回はあまり出番がなさそうです。そこで、この二人は施設の周囲に張りつくことにしました。監視カメラの配置、建物に出入りする人々の顔ぶれとその数、周辺のパトロールの頻度、入口でどのようなチェックが行なわれているか。出入口の近くに陣取って観察するだけでも、多くの情報を手に入れることができるわけです。施設への侵入経路を考えるときには、こうした情報も欠かせません。

【作戦決定】

まずは、侵入の経路を決めねばなりません。正面のゲートの他には、施設の裏側に通用口があります。どちらも保安装置のレベルは変わらないので、研究室に近い正門ゲートから侵入したほうが有利になる、カーリーたちはそう判断しました。

問題はいかに人物確認を切り抜けるかですが、ここでは剎那たちの偵察が役にたちました。正規のＩＤがひとつあれば、同伴者はチェックされない、ということに気づいたのです。とりあえずは、一人ぶんのＩＤがあれば事足ります。そこで、カーリーたちは内部の研究員、小杉に接触することに決めました（平たくいえば、脅してＩＤを使わせるわけですが……）。データの奪取は、剎那の〝友人〟のデッカーが担当します。〝友人〟はコンタクトよりつきあいが深く、多少困難な状況でも手を貸してくれます。今回のような場合も、頼りにできる相手というわけです。

マスター・コラム

【今回の舞台】

カーリーたちは、高度な保安システムを持つ施設への侵入を決めました。

舞台は〝東京・西地区〟。現在の府中や三鷹を中心とした一帯で、企業の研究施設や教育機関が集まる文教地区です。東京の旧二三区と東にある渕社私有区に挟まれ、人の出入りも活発になっており、東京でも重要な位置を占めつつあります。高度な研究データや機密情報が集まるだけに、〝仕事〟のターゲットになることも少なくありません。

それだけに、治安の維持にはかなり重点が置かれています。警察（ＥＣＰ）のパトロールも強化されており、大企業の研究施設では、独自の保安要員を置いていることも珍しくありません。治安レベルの評価も〝Ｂ〟以上で、重火器をうかつに持ち歩いていると、警察に拘束される危険もあります。東京中心部の西新宿や千代田ほどではないにせよ（これらの地域では、人の出入りにも厳しく眼を光らせています）、慎重に行動することが必要です。

西地区にある建物は敷地が広くとられており、街としての密度は東京の中心部と比べてかなり低くなっています。また、近い将来（二〇五六年）にはオリンピックの開催が予定されていることもあって、施設の建設など再開発の最中でもあります。いまの状況は、平和な田園都市――平たく言えば〝田舎〟――というわけです。状況さえ許せば、周囲を巻きこまずに、派手なドンパチを行なうこともできるでしょう。

重要な研究施設の集まるこの地域では、今回のような機密の奪取の他にも、研究施設の破壊、研究員との接触や引き抜き、施設に潜りこんだスパイの捕獲などといった展開が考えられます。いままで見たこともない機密の真相を巡るストーリーなど、アイデアを凝らせば、さまざまな使いかたのできる地域です。

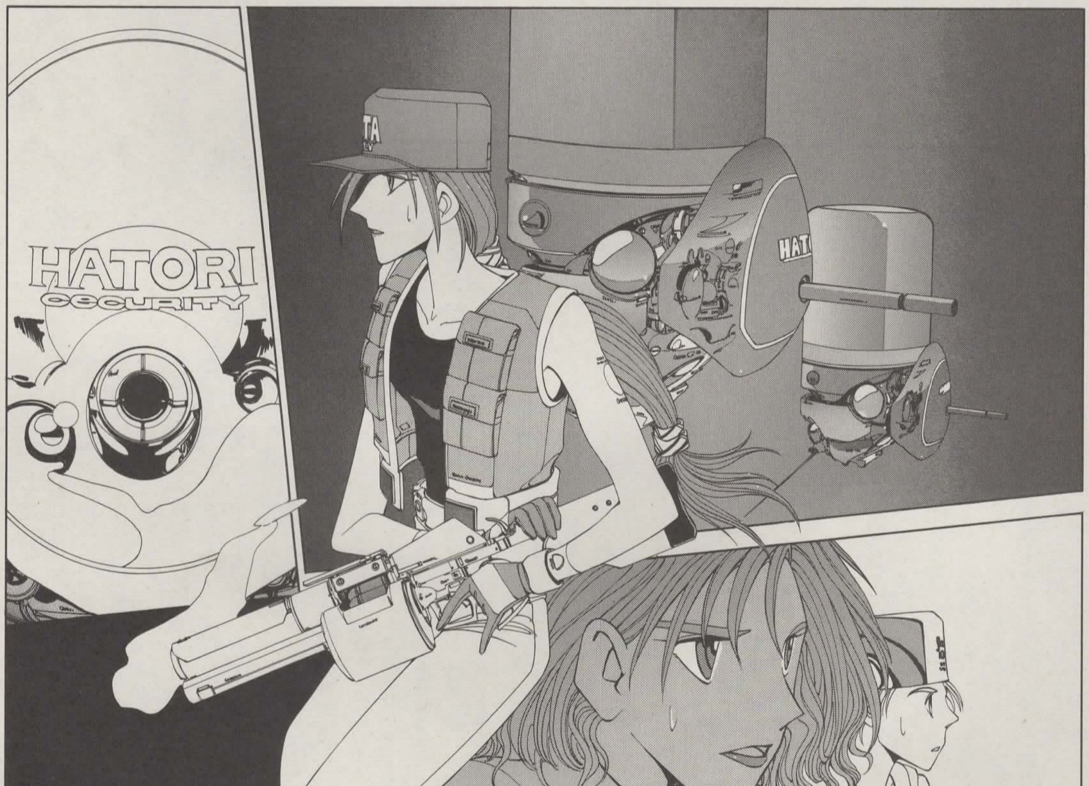
セッション・パート3
苦労の対価

小杉を拉致したカーリーたちは、刹那の友人であるデッカー〝ワッツ〟と落ちあい、研究施設へ向かう。IDを使って扉を抜け、施設の二階にある研究室に直行した、が……。

GM「ドローンは、研究室にじわじわ迫ってくる。確認証を持ってない君たちに反応しているのは間違いない」
刹那「そんなもんが必要なんて、言わなかったじゃない！」
GM「普通はゲートで貰えるはずなんだけど。ビデオには写ってなかったし、小杉にも聞かなかったしねぇ。というわけで、顔を出した刹那に攻撃」
刹那「ああっ、うざったい！」

データを引きだした刹那たちだが、研究室のまわりには、武器を備えた小型ドローンが集まってきていた。IDや身分確認証を持たない対象を識別して、排除するようにプログラムされている。完全に自動化された保安装置。施設は、その実験を行なっていたのだ。

GM「ワッツが停止命令をかけようとしているけど、まだ止まらない。それどころか、ドローンの数が増えている」
漣「きりがない！　呼びだした住居精霊に、僕たちを《隠蔽》してもらいます」
GM「なるほどね。（サイコロをふる）でも、こっちは熱もトレースしてるんで、さほど効果はない。次は四号が刹那を狙ってくる」
カーリー「（気づいて）ひょっとして、ドローンがお互いに連係してる？」
GM「（サイコロをふる）そうだね。そういう感じがする」
カーリー「そうか、お互いにリンクしてるなら、ジャマーを使って通信を妨害すれば、一時的にでも、動きを止められるかも……」
GM「でも、こっちのほうが早い。（サイコロをふる）刹那への攻撃は命中した」
刹那「あ〜、怪我しちゃったじゃない！　キれたぞ、この野郎！　廊下に出て、グレネードを撃ちこんでやる！」
カーリー「待ちなさい、刹那！」
刹那「嫌だ！　撃つったら、撃つ！」
GM「おお、思いきったな。（サイコロをふる）三台ほどひっくり返った」
刹那「ざまぁみろ」
GM「（サイコロをふる）でも、まだドローンは残ってる。待機していた機体が君に反応して、一斉に銃口を向けてくる」
刹那「う、ちょっと、ちょっと！」
カーリー「やばっ！　とにかく、ジャマーを」
GM「（サイコロをふる）ところが、衝撃はやってこない。不意に部屋が静まりかえった」
刹那「え？」
GM「端末にとりついていたワッツが顔をあげた。『なんとか間に合いました。やっと、停止命令を受けつけてくれましたよ』」
漣「助かった〜」
刹那「（ぐったりと机に伏せて）……ふぅ」
カーリー「（刹那の肩を叩いて）まだ気を抜くのは早いわよ。（デッカーに）監視カメラの絵は？」
GM「『言われなくても、いま消去してる』」
カーリー「となると、問題は……」
GM「小杉は、拘束具に縛られたままで、もがいている。カーリーの視線を受けると、床をはって逃げだそうとするけど」
刹那「あ、そうか。顔も見られてるしね……」
カーリー「本当なら、口をつぐんでもらうところなんだけど。（銃を近づける仕草）さぁ、小杉さん？　まだ、生きて仕事を続けたい？」
GM「『……』（無言のままうなずく）」
カーリー「じゃあ、私たちのことは、忘れてくれる？」
GM「『う……』（少し考えて、必死にうなずく）」
刹那「でも、あとで追いかけ回されるのは嫌だなぁ」
カーリー「ちょっかいかけてきたら、今度のことをマスコミに知らせるだけよ。突破されたなんてこと、表沙汰にはしたくないでしょ」
刹那「わかった、小杉さん？　妙な考え起こさないでね」
カーリー「そういうこと。ま、私もあんまり無駄な殺生はしたくないし」
GM「（サイコロをふる）ワッツも監視カメラ



の映像を消去できたようだ」
カーリー「じゃあ、小杉さん。ご協力感謝するわ。あなたのこと、忘れないから」
刹那「(少し声を落として) 余計なこと言うと、わかってるわよね」
漣「それより急ぎましょうよぉ。早くしないと警察が来ます」
GM「そうそう。まだ帰ってもらうのは早いな。建物のゲートや窓には、分厚いシャッターが降りてる。(サイコロをふる) そろそろECPも動きだす頃合だねぇ」
カーリー「くっ、時間をかけすぎたか……」
刹那「(さえぎって) 仕方ないなぁ。奥の手を使うわよ。ゲートには、爆薬を仕掛けといたから。シャッターくらいすぐに破れるわ」
GM「そうなんだよなぁ……(嘆息)」
カーリー「あんた、いつの間に?」
刹那「脱出方法を確保しておくのは、当然じゃないの? (からかうように) まだまだ甘いわね、カーリー?」

——刹那は、仕掛けておいた爆薬を使って、施設の外へ抜けだした。遠くから、ECPのサイレンも聞こえる。間一髪で脱出に成功したカーリーたちは、なんとかRSRにたどりつくことができた。

刹那「ふぃ～、終わった、終わった」
カーリー「まだよ。手に入れたデータを処分しないと」
漣「そんなの、あとでもいいんじゃ……」
カーリー「こういうのは、手に入れてすぐに処分しないと駄目なのよ。(GMに) とりあえず、ジョンソンに連絡をとるわ。目的のデータが手に入ったって」
GM「わかった。向こうはこんな時間に叩き起こされて不機嫌そうだけど、さっそく店に代理人を送るということだ」
カーリー「わかった。……ま、旦那がいまさら私を引っかける理由はないし。それは信用しておきましょう」
刹那「(気づいて) そういえば、ワッツが他にもデータを手に入れてなかったっけ?」
GM「その通り。ドローンが来るまでのあいだに、持ちだせるだけのデータは持ちだしてる。社員名簿や諸々の開発データ、保安システムの配置、といった内容だ」
カーリー「その処分は任せて。仕事のネタをくれた、フィクサーに話をしないと。店の端末からデータのサンプルを送ってみるわ」
GM「(サイコロをふる) 一時間ほどで、返事がある。『ずいぶん派手にやったようだな。騒ぎになったおかげで、足がつくのも早い。これじゃ、足元見られるぞ……。報酬は店の口座に振りこんでおくが……次からは、もっとスマートにやってくれ』」
カーリー「……はいはい。わかったわよ」
GM「フィクサーが処分したデータが一人あたり、九千新円になる。それにジョンソンからの報酬が一人あたり一万新円で、しめて一万九千新円だ」
カーリー「最初にしちゃ、まあまあね」
刹那「そう? 死ぬかと思ったわりには、安い気もするけど」
カーリー「バカね。これは最初のステップなのよ。今度のことが噂になれば、私たちのところにも依頼がくるはずよ。ふっふっふ、これからバリバリ稼ぐわよぉ」
刹那「(肩をすくめて) とりあえず、死なない程度にね」

プレイヤー・コラム

[報酬を手に入れる]

無事に仕事をこなし、目的の品物を手に入れました。これでいよいよ仕事が終わりかというと、実はまだ大事なことが残っています。

手に入れた品物は、すぐにお金に化けてくれるわけではありません。戦利品をうまく処分して、はじめて報酬が手に入るわけです。

あらかじめ指定された物や情報を持ちだしてきたのなら、それを相手に引き渡すことになります。信頼できる相手なら、まず問題はないありません。今回も、ミスター・ジョンソンへのデータの受け渡しは問題なく終わっています。残ったデータの処分も、最初に噂を提供してくれたフィクサーに任せてあり、大きな問題はありませんでした。ジョンソンやフィクサーとのあいだには、過去の仕事やつきあいを通して、一応の信頼関係が結ばれているわけです。

ただ、いままで見ず知らずの相手に品物を引き渡さねばならない場合は話が違ってきます。向こうが、自分たちを裏切らないとは限りません。そうした状況では、気をゆるめることができないわけです。いずれそういう状況になったときは、キャラクターたちもそれなりの手段を考えたほうがいいでしょう。

[戦利品の処分]

今回の仕事で手に入れたデータの処分について触れておきましょう。非合法な手段で手に入れたものの取り引きには、常に危険がつきまといます。

原則として、特殊なもの、利用範囲が限定されるものほど足がつきやすく、処分も難しくなります。さらに、手に入れてから時間が経過するほど足がつきやすくなります。

すばやく処分しても、ありふれた品物なら五～六割程度。特殊な品物なら、最悪二～三割にまで価値が落ちると覚悟しておいたほうがいいでしょう。それに、価値の一部は、故買屋の利益や工作の費用に変わってしまいます。

今回、カーリーたちが手に入れたデータは70Mp分。侵入者撃退の保安装置に引っかかってしまったため、あまり大量の情報を持ちだすことはできませんでした。

このデータの価値は、ルールブック204ページにある、データ価格の決定ルールに従っています。データはオレンジのノードに収められていたことにして、サイコロの出目が9。10Mpあたり一万新円で、占めて七万新円。

ただ、これがそのまま報酬になるわけではありません。脱出でちょっとした騒ぎを起こしたため、足元を見られて少々価値が落ちてしまったのです。結局、カーリーたちの取りぶんは五割ほどに落ち、三万六千新円になりました。デッカーも加えて、一人あたり九千新円。それでも名前を売るのが目的の仕事とすれば、まずまずの取り分かもしれません。

マスター・コラム

[仕事の成果は?]

最後にキャラクターたちの行動を振り返って、ゲームマスターの視点から評価してみることにしましょう。ふさわしいときに、ふさわしい行動がとれるのが、一流のランナーです。報酬だけでなく、経験点にも、それを反映させてみることにします。

今回の仕事では、施設に侵入し、生きて帰ることができれば三点の経験点を与えることになっていました。最初のミッションということで、敵の強さなどはやや控え目に設定したこともありますが、見事に達成することができました。キャラクター全員に三点の経験点です。あとは、それぞれの行動に応じたボーナスを考えることになります。優れた行動には報酬が必要でしょう。

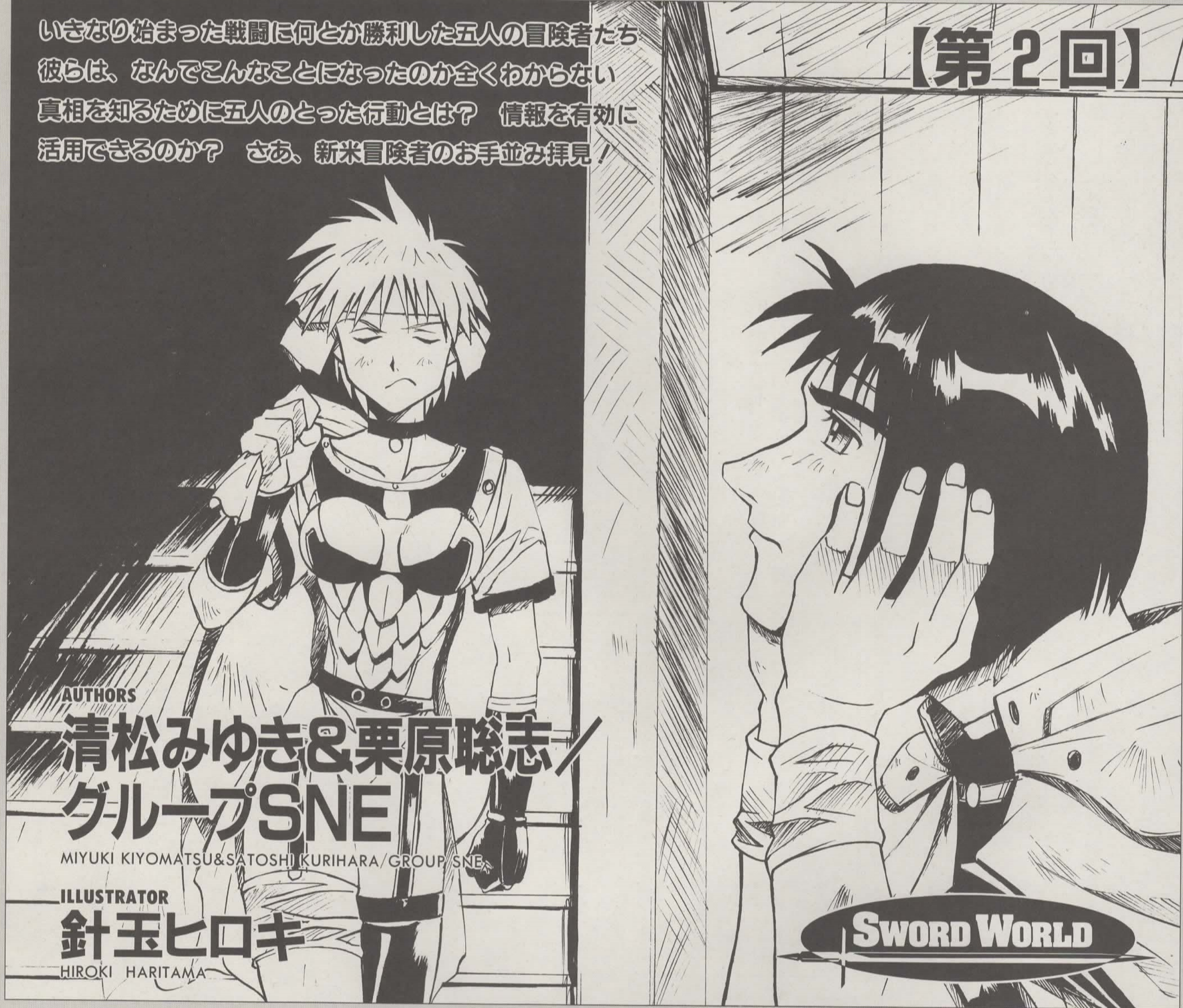
今回、最も活躍したのは、カーリーでしょう。幅広いコンタクトを見事に活かしてくれました。顔の広さもキャラクターの実力のひとつなのですが、それを使いこなしてこそ意味があるわけです。手がかりのない状況で、"仕事"のネタを見つけ、それを成功させたのは立派と言えるでしょう。チームを引っぱるだけの実力があることを示してくれました。そこで、彼女には二点のボーナスを与えることにします。

刹那と漣は、不得意な地域が舞台だっただけに、最初から最後までカーリーにリードしてもらうかたちになってしまいました。ただ、研究施設の偵察で、あれこれと情報をつかんできた点は立派です。このふたりには、一点のボーナスを進呈します。彼らの真価は、ストリートでこそ発揮されるはず——今回は、彼らにとっての準備段階と考えることにしましょう。

冒険者の絆

【第2回】

いきなり始まった戦闘に何とか勝利した五人の冒険者たち
彼らは、なんでこんなことになったのか全くわからない
真相を知るために五人のとった行動とは？　情報を有効に
活用できるのか？　さあ、新米冒険者のお手並み拝見！



AUTHORS
清松みゆき＆栗原聡志／グループSNE
MIYUKI KIYOMATSU&SATOSHI KURIHARA/GROUP SNE

ILLUSTRATOR
針玉ヒロキ
HIROKI HARITAMA

SWORD WORLD

はじめに

王都オランから〈曙光と落日の街道〉を歩くこと三日。そこに〈墜ちた都市〉レックスと、パダの街がある。

〈墜ちた都市〉に埋もれた古代王国期の財宝を目当てに、遺跡には連日、大勢の冒険者が訪れる。彼らの必要に応じて、遺跡のすぐそばにできたのがパダの街だ。パダは、一攫千金を夢見る者たちのために開かれた〈冒険者の街〉だと言ってもいい。

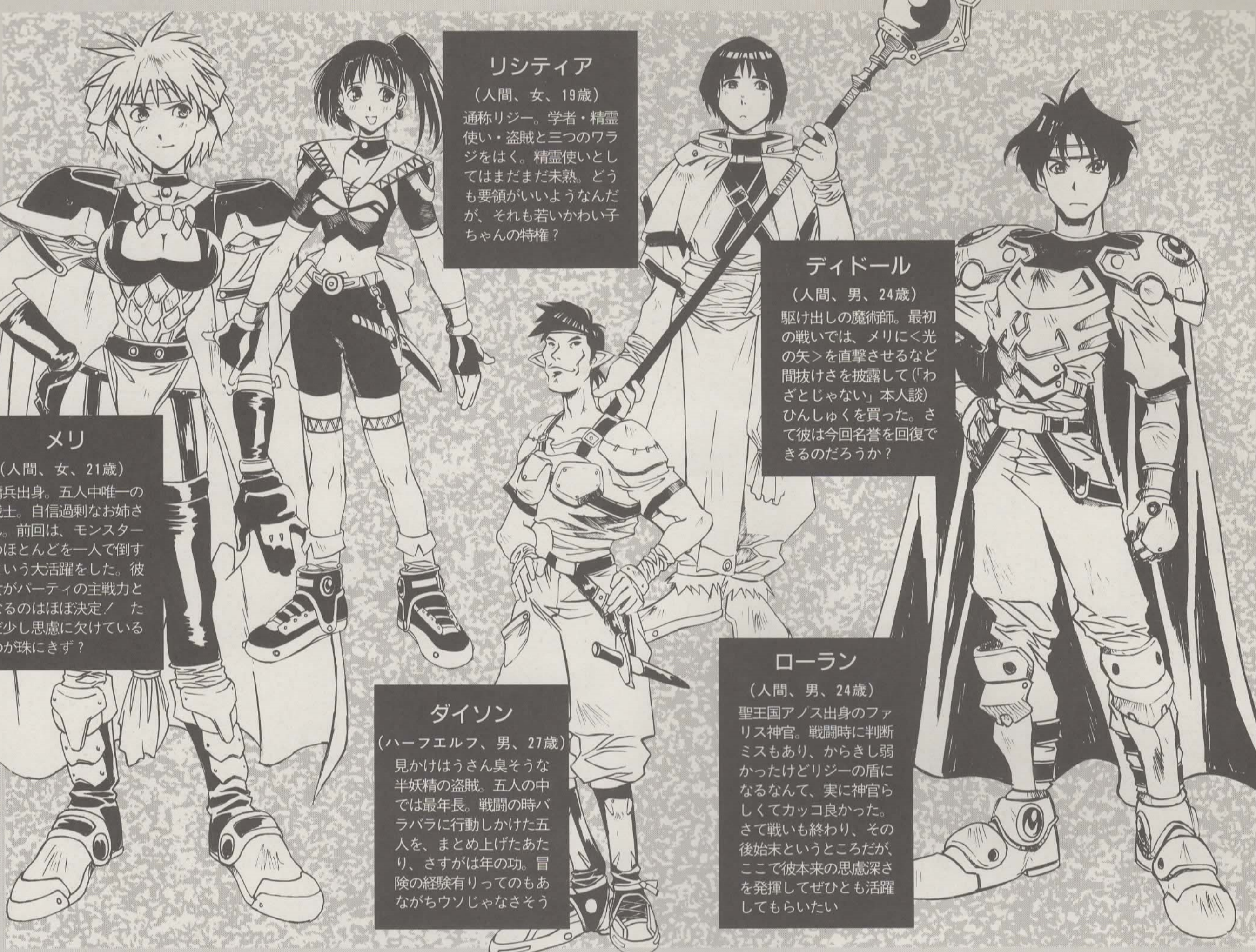
そんな活気あふれる街に、五人の若者がやってきていた。ファリス神官のローラン、半妖精の盗賊ダイソン、魔術師のディドール、屈強の女戦士メリ、そして精霊使いのリジーことリシティア。

この五人は、お互いの名も知らない他人だった。だが、彼らには冒険者であるという共通点があった。そして偶然、同じ時間に〈大芋虫亭〉という古びた冒険者の店に集まったことが、彼らに最初の〝仲間の絆〟をもたらした。

彼らの最初の冒険。それは突然〈大芋虫亭〉に現われたアンデッドや魔法生物との戦闘だった。怪物たちの奇襲で、混乱する店の中。魔術師が怪物めがけて放った〈光の矢〉は味方の背中を直撃し、アンデッドの正体を知らない神官がゾンビと取っ組みあって床をのたうち回った。

それでも、辛うじて戦いには勝利した五人。しかし、店を襲った敵の正体や、その動機についてはまったくわからない。わかっているのは、自分たちがある事件に巻きこまれようとしていることだけだ。

まだ、十分な信頼関係も生まれていない彼ら新米冒険者グループに、今後の冒険の成功はあり得るのだろうか？



リシティア
（人間、女、19歳）
通称リジー。学者・精霊使い・盗賊と三つのワラジをはく。精霊使いとしてはまだまだ未熟。どうも要領がいいようなんだが、それも若いかわい子ちゃんの特権？

ディドール
（人間、男、24歳）
駆け出しの魔術師。最初の戦いでは、メリに<光の矢>を直撃させるなど間抜けさを披露して（「わざとじゃない」本人談）ひんしゅくを買った。さて彼は今回名誉を回復できるのだろうか？

メリ
（人間、女、21歳）
傭兵出身。五人中唯一の戦士。自信過剰なお姉さん。前回は、モンスターのほとんどを一人で倒すという大活躍をした。彼女がパーティの主戦力となるのはほぼ決定／　ただ少し思慮に欠けているのが珠にきず？

ローラン
（人間、男、24歳）
聖王国アノス出身のファリス神官。戦闘時に判断ミスもあり、からきし弱かったけどリジーの盾になるなんて、実に神官らしくてカッコ良かった。さて戦いも終わり、その後始末というところだが、ここで彼本来の思慮深さを発揮してぜひとも活躍してもらいたい

ダイソン
（ハーフエルフ、男、27歳）
見かけはうさん臭そうな半妖精の盗賊。五人の中では最年長。戦闘の時バラバラに行動しかけた五人を、まとめ上げたあたり、さすがは年の功。冒険の経験有りってのもあながちウソじゃなさそう

冒険者たちの昼下がり

「ローラン殿はいらっしゃるかな？」

怪物たちの襲撃があった翌朝のこと。そう言って〈大芋虫亭〉を訪れた男は、店の扉を開いたとたん、言葉を失った。

男を愕然とさせたのは、店内のありさまだ。昨日、怪物との戦場になったことで、倉庫に続く扉は壊されたままだし、並べられたテーブルの半分は木片と化していた。倒された怪物の骸は片付けられていたが、床にはまだゾンビの潰された痕跡がくっきりと残っている。そんな、いまだ死体の腐臭が漂ってきそうな店にやってきたのは、白い神官衣をまとったファリス神殿からの遣いの者だった。

「ローランさんだったら、まだ二階にいると思いますよ」

ぼんやりと答えたのは、店の一階にいたディドールだった。ディドールは夜が開ける前から、ずっとひとりで部屋の隅に寄せられたテーブルに座っている。彼は店の惨状も気にすることなく、何やらぶつぶつと独り言を呟いて、ため息をつくばかりだ。

やがて奥から、来客に気づいた店の主人オードが寝ぼけた様子で飛び出してきた。

「いや、これは……ち、ちょっと待っててくれよ」

はじめは店の惨状の言いわけを考えようとしたオードだったが、それも諦めて、慌てて二階に駆け上がってゆく。

ややあって、オードがローランを連れて降りてきた。昨日のアンデッドとの肉弾戦がこたえたのだろう、ローランは青い顔をしながら、それでも遣いの者に連れられて店を出ていった。彼はきっと、店で起こった出来事を神殿で説明しなければならないに違いない。

ローランに続いて一階に降りてきたのは、ダイソンだった。彼は何も言わず、手ぶらで店を出てゆこうとする。ダイソンは盗賊だから、行く先はおそらくギルドだろう。彼はこの街の出身ではないから、長にうまく取り入るのは大変なようだ。特にパダのギルドは、不穏な幹部交替で揺れ動いているという噂もある。

そのあと、昼前になって女戦士メリが見るからに不機嫌そうな様子で寝室から降りてきた。彼女は起きていたディドールにさんざん文句を漏らしてから、こんな店にはいられないとばかり荷物をまとめて出ていった。まあ、無理もないかもしれない。いきなり怪物の襲撃を受けるような物騒な店には、誰だって滞在したくはないだろう。もちろん、他にまともな冒険者の店が空いていればの話だが。

そして最後に、昼を過ぎてからようやくリシティアが起きてきた。

「散歩に出るわね」

リシティアはそれだけを言って店をあとにする。彼女も、昨日の事件に関わりあうのを嫌って、人知れずこの店から逃げ出そうとしているのかもしれない。

こうして〈大芋虫亭〉に残された冒険者はディドールがひとり。彼の他には、オードが厨房の方で落ち着きなく行ったり来たりしている。彼は彼で、昨日のような怪物の襲撃がまたあるのではないかと、内心びくびくしているようだ。

昼下がり、店の中にはウロウロと徘徊するオードの靴音と、

「ハサン先輩……」

という、ディドールのため息まじりの呟き声だけが響いていた。

オードの受難

夕刻を過ぎた頃、〈大芋虫亭〉にふたたび昨日の冒険者五人がそろった。皆が戻ってきたところを見ると、やはり他の冒険者の店は、いっぱいだったのだろう。

外で何事があったのか、ローランは青い顔をいっそう青くして帰ってきたし、あれほど機嫌の悪かったメリは一変して上機嫌で戻ってきた。そして、メリが店の主人オードに、持っていたずだ袋を渡そうとする。今回の事件は、ここからはじまった。

メリは、ずだ袋の他に懐から奇妙な首飾りを取り出していた。それを見たローランの表情が突然、厳しいものになったのだ。

「そっ、その首飾りは!?」

「道端でね、割のいい仕事を受けたんだよ」

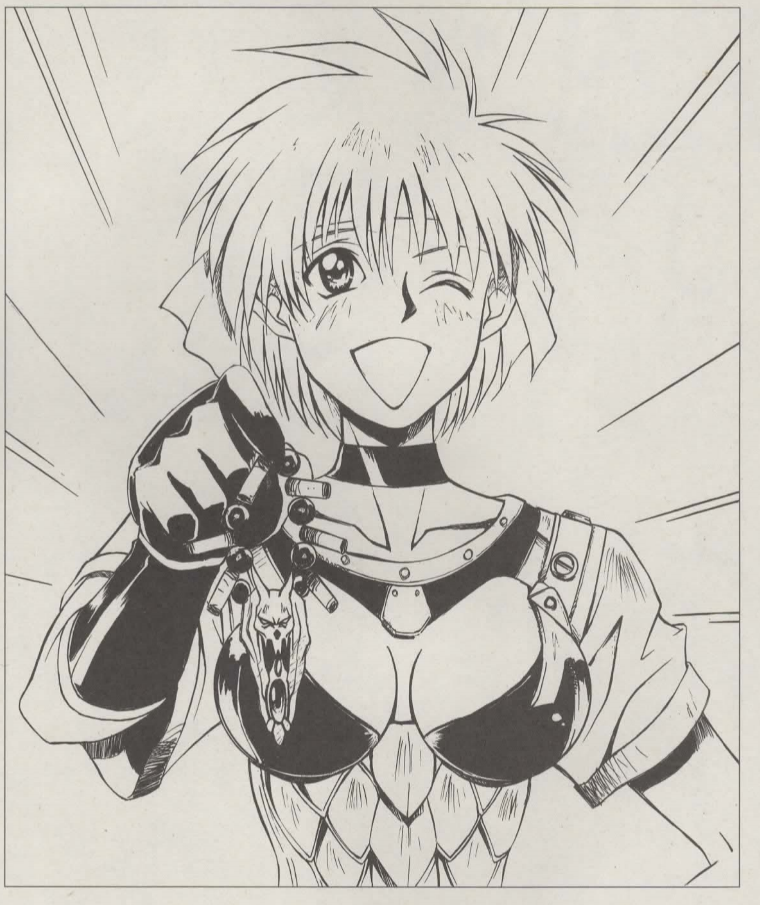
緊張に満ちたローランの質問を、メリはあっけらかんとした口調で返した。盗賊のダイソンも何故か袋の中身より、首飾りに興味があるようだ。

一方、ずだ袋と首飾りを同時に突きつけられたオードは、少し不思議そうな顔をしながらも、ずだ袋の方だけは受け取って店の倉庫にしまってきた。

「いったい、どこで手に……」

なおもローランが、厳しい口調で首飾りについて尋ねようとしたとき、あのう……と間延びした声でディドールがそれを遮った。

「じつは、皆さんに仕事の依頼をお願いしたいんですけど」





ダイソンの場合 DISON

盗賊ギルドで、長は初対面のオレに、おいしい仕事の話を持ちかけてくれた。

パダで暗躍している〈世界を闇で覆う右手〉というファラリス教団の悪事の証拠を掴んで、それをネタに教団をゆすろうってものだ。報酬も期待できるようだったし、オレはすぐに工作員のメンバーに名乗りをあげた。こりゃ、オレにもいよいよ金もうけのツキが回ってきたのかな？

教団に関する情報は、長に見せてもらった奇妙な首飾りだけ。この紋章を手がかりに調査をはじめようとしたが……なんと、女戦士メリが例の首飾りを手にしているじゃないか！ 驚いたね。まさか、〈世界を闇で覆う右手〉が、こんな近くで動いていたとは。どうやら、本当にツキが回ってきたらしい。

だが、オレがメリから教団のことを聞き出そうとしているときに、店ではある事件が起こっていた。

店の倉庫で、親父が袋を覗いたままの姿勢で、石像になっていたのだ！



ローランの場合 ROLAN

早朝からファリス神殿に呼び出された俺は、司祭からとんでもない使命を与えられていた。あの〈大芋虫亭〉に出入りしている客の中に、〈世界を闇で覆う右手〉という名のファラリス教団の一派がいるというのだ！ 手がかりは、司祭に見せてもらった首飾りで、あの形の邪印を所持している者が、教団信者の証拠であるという。

まさかとは思うが、昨日の冒険者の中にファラリスの信者が？ とにかく、連中とは慎重に接した方がいいだろう。

やがて女戦士のメリが、最後に店に戻ってきた。そして、こともなげに懐からあの邪印を取り出したのだ！ どうして彼女が!? 俺は、戦棍に手をかけたい気持ちを必死に抑えながら、邪印のことをメリに尋ねた。彼女は道端で依頼を受けたと言いのけたが、あからさまに怪しい。盗賊のダイソンも、あの邪印に興味があるようだった。それに平然と袋を受け取った、店の主人も疑わしい。ひょっとすると、俺はここにいる全員を敵に回すことになるのか？

……しばらく俺が頭を抱えている間に、店の中が騒然となっていることに気づいた。

なんだって、主人の代わりに主人にそっくりな石像が置いてあるだって？ いったい、何がどうなっているんだ！



ディドールの場合 DEDOLLE

ああ、まさかあのハサン先輩が街の牢屋に捕らえられているなんて！

学院の先輩であり、冒険者の先輩でもあるハサン先輩を頼ってパダの街までやってきたのに。これじゃあ、あんまりだよぉ～！

それにしても、あんなに誠実だった先輩が、犯罪に荷担したなんて信じられない！ 豪商

その一言で、冒険者たちはいっせいにディドールの方を振り向いた。ただ、ローランの視線だけはメリの首飾りから離れなかった。

「報酬は払えませんが……」

だが、次のその一言で皆も関心がなくなったように、視線を床に落とした。

「あんたたち、仕事がほしいのなら、昨日の話の続きなんだがね」

ディドールのあとにそう切り出したのは、オードだった。彼は昨日の夜、店が怪物に襲撃された原因について、冒険者たちにこう説明していた。

以前、オードが依頼を仲介した冒険者グループが、仕事に失敗したせいで衛兵にとらえられたというのだ。その冒険者の父親のひとりが、息子の恨みを晴らそうと、オードに嫌がらせをしているのだという。衛兵に捕まるような違法の仕事を仲介したのかと、ローランはオードを疑ったが、彼はそこで話をはぐらかしていた。

「それで私たちに依頼ってのは、親父さんの護衛なの？　でも、そこの魔術師さんみたいに、お金がないんじゃ話にならないわよ」

リシティアは、報酬によっては依頼を受ける気でいるようだ。

「そ、そうだ。金なら支払えるぞ。あの袋の中にはきっと……」

そう言い残して、オードはずだ袋をしまった倉庫に駆け出した。あの袋の中に、金目の物でも入っているのだろうか。

しかし、いつまでたっても、オードは倉庫から戻ってこなかった。しびれを切らしたダイソンとリシティアが、倉庫の方に向かう。そして、少しして戻ってきたダイソンは、テーブルに残った三人に茫然とこう告げた。

「親父に似た石像が置いてあるんだが……」

やがて五人とも、ことの重大さに気づき、現場の倉庫に向かった。そこにはまさしく、ずだ袋を覗きこんだ姿勢のオードにそっくりな石像がたたずんでいたのだ――

の娘さんを誘拐したなんて、きっと出来の悪い衛兵が、先輩に無実の罪を着せたんだ！

先輩に面会しようと詰所に行ったら、偉そうな衛兵にあっさり断わられたし。

ようし、こうなったら僕の力で先輩の無実を証明してやるぞ～！

……でも、あの冒険者の皆さんが手伝ってくれると助かるんだけどな。僕は思いきって、ハサン先輩を助ける依頼をしようと、彼らに話を持ちかけてみた。

「報酬は払えませんが……」

ああっ、どうしてみんな、知らんぷりするんですか？　話くらい聞いてくださいよ～！

やっぱり、ひとりで先輩を助けなきゃならないのかなぁ……。

えっ、突然なんですか？　オードさんの石像って……はっ、まさか！

メリの場合

MERI

いきなり怪物の襲撃を受けるような店にいられるものか！

あたしはまともな冒険者の店を探そうと、外に飛び出したのだ。しかし、やはり他の店はどこも常連客でいっぱいだった。

日も傾きかけ、あきらめてもとのボロ屋に戻ろうとしたとき、あたしは頬に傷のある戦士風の男に、こう声をかけられた。

「この袋を〈大芋虫亭〉の親父に届けてくれ」

そう言って、男は大きなずだ袋を地面に置いた。ごとりと、妙に生々しい音が響く。

「この首飾りを見せればわかる……そうそう、袋の中は見ない方が身のためだ」

男はそれだけを言うと、あたしに報酬の千ガメルと怪しい首飾り、それにずだ袋を握らせて、さっさと立ち去ってしまった。

店の親父に首飾りを見せて、ずだ袋を渡すだけ。これで千ガメルの報酬とは、まったくおいしい仕事だ。気分の悪さも、いっぺんに吹き飛んでしまう。でも、おかげで神官と盗賊には妬まれて、依頼の出所をいろいろと聞かれたりはしたが。

さらに、続けざまに仕事の依頼。店の親父があたしたちを護衛に付けたいという。そして報酬なら用意できると、さっきの袋を取りにいったとき。主人が忽然と姿を消し、そこに石像が現われたのだ。

親父の石像は、あたしの持ってきた袋を覗いている……このとき、あたしはとてつもなくイヤな予感がしていた。

リシティアの場合

RICETIA

その日、昼過ぎに目を覚ましてから私は街に出た。特に目的はなかったのだが、盗賊の習癖と言うべきか、いつのまにか街のギルドへとやってきていた。

そこで、こんな噂話を聞きつけたのだ。

「〈右手〉のつなぎはどうなっている？」

「ああ、後継者ができたよ」

「どのくらいもつかな？」

「そりゃ、〈右手〉しだいだよ」

「何考えてんのかね、暗黒神の信者は。前の奴ぁ、生きながら腹わた抜かれたそうだぜ」

「お～こわ。でも、オレらには関係ないし」

「そうだな。そんな仕事、よそものに任せときゃいいんだ。半妖精のひとり、くたばったって誰が気にするもんかい……」

そして、二人の笑い声。

いったい〈右手〉って何のことかしら？　それに、よそものの半妖精って？　そう言えば昨日、同じ店にいたダイソンという名の男が、半妖精の盗賊だったような……。

ギルドでの噂話を心に留めてから、私は〈大芋虫亭〉に戻ってきた。全員が店にそろったとき、みんなの表情はさまざまだった。きっと、外で何かあったのね。ローランは今にも倒れそうなくらい辛そうな顔をしていたし、メリは出ていったときとは裏腹に機嫌が良さそう。案の定、メリは外でおいしい仕事を見つけてきたみたい。

私も負けじと、店の親父さんに仕事の仲介を頼んでみた。すると、親父さんは昨日のような襲撃に備えて、私たちを護衛につけたいと言ってくる。失敗したら、衛兵に捕まるような仕事を回してくる男だから、あんまり信用できないんだけど……そろそろ路銀が尽きてきたことだしね。

彼は報酬なら払えると言って、倉庫に行き……そして、そのまま戻ってこなかった。彼は、倉庫で石像と化していたのだ。

これはいったい、どういうことなの？



邪教団の暗躍

オードの石像を前に、冒険者たちは相談を続けている。

はじめに、メリが石像の正体を探ろうと、長剣で石像をつついてみた。その拍子に石像は倒れ、左の腕がばきりと折れてしまう。

「丁重（ていちょう）に扱ってください！　その石像はおそらく、石化されたオードさん本人です！」

賢者の学院出身のディドールが確信したように叫んだが、あとの祭りだ。

「……これは生首か？」

「その袋を覗いてはいけません！　きっと、中身はメデューサの頭ですよ！」

手探りで袋を調べていたローランに、ディドールが慌ててメデューサの説明をする。メリも袋の中身はまったく知らなかった様子だ。

「人間、言いにくいこともあるだろう。でも、本当に危険なことなら、今のうちに言っておいてくれ。親父みたいになる前にな」

ダイソンはそう言って、盗賊ギルドで得られた情報を打ち明けた。そのあとにメリとディドールが、続けて自分たちの知っている情報を詳しく話した。だがリシティアは、

「何も知らない」

ローランは、

「神殿からある使命を受けている」

としか言わなかった。

「……ということはだ。店の主人は、仕事を斡旋（あっせん）した冒険者の父親だけでなく、〈世界を闇（やみ）で覆（おお）う右手〉というファラリス教団からも狙（ねら）われていたということか？」





ローランの場合
ROLAN

俺が手探りで袋を調べた結果、中にあるのは人間の生首のようだった。即座にディドールが袋を覗くなと慌てる。この首に、石化の力があるらしい。石化なら高位の神聖魔法で治せるが、莫大（ばくだい）な金がかかるはずだ。

この石化事件も、〈世界を闇で覆う右手〉教団の仕業だろうか？　ここで神殿で得た情報を話して、彼らに調査の協力を頼むという手もある。しかし、この中にファラリス信者がいる可能性があるのだ。今は事情を隠しておいた方がいいだろう。

他の者から話を聞いたのち、俺は情報収集のために、ディドールとともに詰所へ行くことにした。戻ったときに残りの三人が逃げ出していないか、多少は心配だったのだが。

まずは神殿に赴（おもむ）き、店の主人が石化された報告と、詰所に囚（とら）われているハサンという人物に会うための紹介状を用意してもらった。それから詰所で、衛兵長にかけあう。はじめは話も聞いてくれなかったが、紹介状を見せると、渋々だが面会を許してくれた。

「悪いのは〈大芋虫亭〉のオードという店の主人なんです。依頼の裏も取らずに、私たちに仕事を斡旋したんですよ」

鉄格子の向こうから、ハサンという魔術師は、ことの経緯（いきさつ）を話してくれた。意外なことに、彼らも〈大芋虫亭〉の客だったのだ。

「私たちは、誘拐された豪商の娘をある屋敷から救出する依頼を受けたのです。しかし、いざ救出してみると、私たちがその娘を誘拐したことになっていたんです。わかりますか？　私たちは豪商の屋敷に忍びこみ、そこの娘をさらい、彼女を正体不明の依頼主に渡してしまったんです！」

「その娘さんはどうなった？」

俺はハサンに尋ねた。だが、答えたのは横で話を聞いていた衛兵だった。

「桁外（けたはず）れの身代金と交換で、親の手に返されたよ。まったく、おまえらのような冒険者がいるから、我々の仕事が減らんのだ」

なおもぶつぶつと文句を言う衛兵を無視して、俺はハサンにもうひとつ質問をした。

「この首飾りに見覚えはないか？」

それは、メリから借りてきた邪印だった。

「そう言えば、娘さんの受け渡しのときに依頼主の姿をかいま見たんですが、確かこんな紋章をつけていたような気がします」

これで、俺にも事件の全貌（ぜんぼう）が見えた。

「きみの無実は、俺たちが証明してみせる」

俺はハサンにそう断言すると、ディドールを連れて〈大芋虫亭〉へと急いだ。



ダイソンの場合
DISON

怪物襲撃事件の次は、石化事件かよ！　とにかく、ここにいる全員が協力しないことには、事件の解決はあり得ない。はじめは、情報収集からだな。まずはオレが、盗賊ギルドで聞いてきたファラリス一派の情報を話すことにした。ただし、それで金もうけを企んだことは、もちろん伏（ふ）せておく。

われていたことになるな」
　お互いの情報交換が終わったあと、ローランがそうまとめた。
「メリの運んだ袋を、教団からの報酬か何かだと知らされていた親父さんが、まんまと騙されたってわけ？」
「口封じか……ま、ファラリス信者のやりそうなこった」
　リシティアの推理に、ダイソンが頷く。
「ファラリスの信者から報酬を得ようとするなど、ここの主人も同罪だ！」
　厳しい口調で吐き捨てたローランの言葉に、ダイソンがびくっと肩を震わせた。
「ファラリス信者には、あんまり深入りしない方がいいわよ」
　リシティアはローランをなだめるように言ったが、この状況でファリス神官に何を言っても無駄なことは彼女もわかっていただろう。
「あのう、僕の先輩の件は……」
「そうだな、そのハサンという魔術師も今回の事件に何か関わって捕まったのかもしれない。それに無実の罪だというのなら、見過ごすわけにはいかないだろう。ファリス神殿の紹介状を持って、彼との面会を頼んでみよう」
「ありがとうございますぅ」
　ローランの進言に、ディドールは情けない声で礼を述べた。
「じゃあ、その間に私とダイソンでこの店内を調べておくわね」
　リシティアはそう言って、ダイソンと目配せをする。
「あたしは何をすればいい？」
　そう尋ねるメリにローランは、
「昨日のような襲撃があるかもしれない。店の見張りを頼むよ」
　と、指示をした。情報交換のおかげかローランは幾分、メリや他の仲間たちを信用しはじめたようだ。
　そして、やがて空に初星が輝く頃、五人はそれぞれの行動を開始した――

それぞれの情報交換のあと、ローランとディドールが外で情報を集めている間に、オレとリジーは店に残された手がかりを集めることになった。ちなみに女戦士のメリはすることもなく、ただ店の親父だった石像を心配そうに見守っている。やはり、一応の責任は感じているようだ。
　そんなとき、リジーがこう声をかけてきた。
「あなた、ヤバい仕事でも受けた？　ギルドで、変な話を聞いてね。よそものの半妖精がくたばっても、誰も気にしないとか」
「詳しく聞きたいな。誰から聞いたんだ？」
　オレはなるべく顔色を変えずにそう答えた。
「この街のメンバー二人の噂話だけど……」
　リジーの話によると、どうやらオレはまんまとギルドの資金集めに利用されるところだったようだ。やはり、ファラリス教団に関わると、ロクなことにならないということか。だが、オレたちはすでに事件に片足を突っこんじまってる。今から逃げたとしても、衛兵に追われることは間違いないだろう。
「これを報酬にして、最後までつきあうしかないか」
　オレは店の棚から見つけ出した三千ガメルを手に、あきらめたように呟いた。



DEDOLLE ディドールの場合

オードさんが石化してしまうなんて！　このままじゃあ、ハサン先輩同様、僕たちまであらぬ容疑をかけられて衛兵に捕まっちゃいますよ。どうせ衛兵なんて、いいかげんな調査しかしないんですから！　とにかく、まずは先輩に会うため、詰所へ急ぎましょう！
　ローランさんの協力を得て、僕はふたたび街の詰所にやってきました。ハサン先輩はやつれた顔で、他の冒険者仲間の皆さんと牢屋の中に……ああ、やっと会えました！
　先輩から事情を聞いて、無実なのは確実なのに、ここの衛兵ときたら、
「彼らの話している真犯人の依頼主とやらが見つかるまでは、彼らは容疑者なのだ」
　という一点張り。それなら、僕が真犯人を捕まえて、衛兵たちの鼻を明かしてやるぅ！
　そうそう、ハサン先輩にもうひとつ尋ねることがありました。先輩のお父さんって、魔術師なんですよね？　そうですか、お父さんはアンデッドとかも操れるんですか……。それに、先輩のことになると見境いがつかなくなる……。
　衛兵がいるここでは言えませんが、はじめに店を襲撃した人物は、どうやらハサン先輩のお父さんに間違いないようですよ！



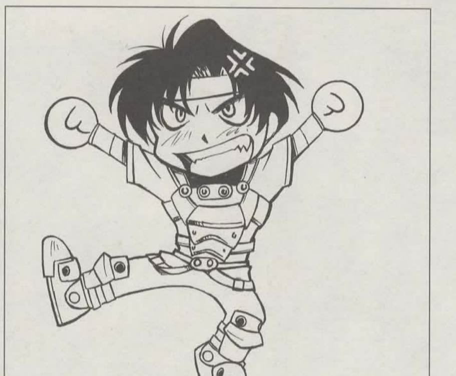
MERI メリの場合

　店の倉庫にあった親父の石像を調べようと、あたしは剣先でつついてみた。すると石像はバランスが悪かったのか倒れて、左の腕から先が折れてしまった。
　……えっ、これが主人本人だって!?　そういう大事なことは、もっと早く言ってよ！
　神官はこのあたしを疑いの目で見ている。あたしがこの親父を殺して、いったいどんな得があるっていうの？　外で依頼を受けたってことは、包み隠さずすべて喋ってるじゃない！　そりゃあ、うっかり腕をもいだのは悪かったと思うけど……。
　あたしはここでようやく、依頼をしてきた男に騙されたのだという事実に気づいた。犯罪の片棒を担がされてしまったのだ！
　ともかく、あたしは自分の無実を晴らすために、一刻も早く真犯人を見つけないと！
　……にしても、あたしのできることが見張りだけとは、少し情けない。世の中、戦いだけですべてが片付いたら、どんなに楽だろう！



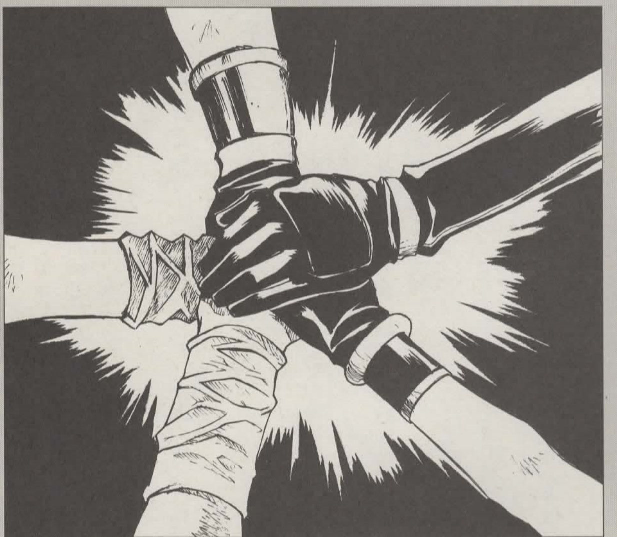
RICETIA リシティアの場合

〈世界を闇で覆う右手〉教団のことをダイソンが話してくれたおかげで、ようやく私は盗賊ギルドで聞いた噂の事情が飲みこめた。
　ダイソンはギルドに利用されようとしているのだ。そこはそれ、新しく街にやってきた同業者のよしみで、私はギルドで聞いた噂を、彼にそっと耳打ちした。話すなら、ファリス神官のいない今が、絶好の機会だろう。
「ありがとう、借りができたな」
　事情を察した彼は、私にそう礼を言った。そんなこと気にしなくてもいいのよ。私は、それなりの情報料は戴くつもりなんだから。
　私は、店内で見つけた宝石を、そっと自分のベルトポーチにしまいこんだ。



ひとつの目的

その日の夜遅くに三度、〈大芋虫亭〉に五人の冒険者たちが集った。
「……なるほど。〈右手〉教団が資金を得るために、何も知らない冒険者を使って誘拐を計画したのが、ことのはじまりってわけか」
「教団の信者が身分を偽って、ここの主人に近づいた。さらわれた豪商の娘を救出してくれとのニセの依頼を出したんだな」
ダイソンとメリが続けてそう話した。
「店の親父さんも、教団と共犯だった可能性があるわね。もちろん、依頼主が邪教団だったことを知らずに、冒険者に仕事を斡旋していたのかもしれないけど」
「ここの親父のことだ。ただ依頼の裏をとるのが面倒だっただけだろう。あの袋の中身を、依頼主からの報酬だと信じて疑わなかったくらいだからな」
リシティアの推測に、メリがそう断言する。
「それで、そのニセ依頼にまんまと引っかかったのがディドールの先輩ってわけか」
そう言って、ダイソンが意地悪く笑った。
「ハサン先輩を悪く言わないでくださいよぉ。あの人はただ実直なだけなんです。それと昨日の怪物の襲撃ですけど、あれはどうやら、ハサン先輩のお父さんの仕業らしいですよ」
「馬鹿正直な息子のため、か。その魔術師の爺さん、そんなに悪い奴じゃなさそうだね」
ためらいがちなディドールの言葉に、メリがそう答えた。



「結局、店の捜索で見つけられたのはこの三千ガメルだけだ。これを報酬に、オレたちの潔白を証明するしかないだろうな」
「これも報酬にしていい。あの袋といっしょに受け取った千ガメルだ」
ダイソンに続けてメリは言い、机の上に千枚の銀貨を腹立たしげにぶちまけた。
「潔白を証明するには、邪教団に真っ向から挑むことになるけど……これも運命ね」
リシティアがあきらめたように微笑み、ため息をついた。
「よし。それじゃあ、これから俺たちが何をすべきなのか、もう一度考えよう」
まとめるようにローランがそう言って、冒険者たちをひとつのテーブルに寄せた。
神殿の使命のため、信頼する先輩のため、そして自らの潔白を証明するため。それぞれの目的は別々でも、〈世界を闇で覆う右手〉の野望を阻止するという最終目的はひとつだ。
今、パダ郊外の冒険者の店で、五人の仲間の絆が強く結ばれようとしていた。

冒険の舞台1 ファラリス教団と〈世界を闇で覆う右手〉

アレクラストにおいて、もっとも有名な暗黒神（邪神）、それが“ファラリス”です。ファラリスを信奉する者は、一般に“闇司祭”と呼ばれています。
彼ら闇司祭は、教団が掲げる“自由であれ”という教義を実践するために、つねに精進を続けています……といっても、決して正しい行ないをしているわけではありません。彼らは、自由を教義としている一方で、法や秩序や道徳は完全なる自由を妨げるものだとして否定しているのです。よって、闇司祭は自らの内に秘める自由なる欲望を満たすためだけに、破壊や殺戮を繰り返しています。これが、邪教団として忌み嫌われている理由です。
こうしたファラリス教団の一門に属しているのがここで登場する〈世界を闇で覆う右手〉という団体です。〈世界を闇で覆う右手〉はファラリス教団の中でも、特に物欲に固執した一派です。楽しみのために殺人を行なうようなことはありませんが、金もうけのためならどんな悪辣な手段でも用います。
〈右手〉教団は、おもにオラン東部で暗躍している一派であることが知られています。今回の事件でも、どうやら〈右手〉教団が深く関わっているようです。秩序を教義としているファリス神官のローランにとっては、黙ってはいられない事件でしょう。



今回の冒険のおさらい

さて、ここでは前回と同じく、五人の冒険者たちがそれぞれ体験したことを、第三者（ゲームマスター）の視点に立ってふり返ってみよう。

今回は〝情報収集〟をメインに話が進んだ。彼らは、与えられた情報をうまく冒険の展開に活かすことができただろうか？　ポイントはもちろん、仲間との〝絆〟だ。どんな行動が素晴らしいチームワークにつながり、またどんな行動がチームワークを乱す結果となるのか、順に見ていくことにしよう。

まずは、ファリス神官のローラン君。今回、彼は冒頭に大きな使命を与えられていた。そんな使命の重荷からか結局、彼だけが冒頭の情報を仲間に伝えることができなかった。冒険者の中にファラリス信者がいるかもしれないとの疑いから、情報を公にできなかったこともあり、苦しい立場だっただろう。それにしても、メリが邪印の首飾りを出したときは本当に一触即発の状態だったなあ。このとき、

「汝は邪悪なり〜！」

と、メリを切り伏せなかったのは、きっと仲間としての意識が芽生えてきた証拠だよ、うん（切り伏せられたのはローランの方だったろうが）。また衛兵の詰所に行く場面では、彼は十分に活躍した。罪人と面会するために、ファリス神殿に紹介状を書かせるのというのはうまい手だったね。

さて、次に盗賊のダイソンだ。彼は冒頭で盗賊ギルドから仕事の話を持ちかけられた。この話をローランの目前で暴露していれば、切り伏せられたのは彼だったのかもしれないるなんて……ねえ）。そのへんは、うまく情報を隠していた。盗賊ギルドで得られる情報の中には、仲間によって話していい情報と、聞かれるとまずい情報があるってことだ。それから、店内の捜索で見つけた三千ガメルをみんなの報酬にしたのは立派だったと思う。とにかく仲間を作っておかないと、太刀打ちできない敵だものな。仲間の中には、店の捜索で見つけた高価な宝石をひとり占めにしようとしている盗賊もいるんだけどね……。

続いて、前回の戦闘ではまったくいいところなしだった魔術師のディドール。さて、今回はどうだっただろう。冒頭では、無実の罪で捕らえられている彼の先輩である魔術師の情報を与えた。彼は先輩のために、なんとか冒険者たちを利用しようとしていたわけだ。ちなみに、メデューサの首の魔力を知っていたのは彼だけだったから、彼がいなかったら冒険者たちの石像ができていたのかもしれない。そう考えると、やっぱりセージって重要な技能だなあ。でも、ディドールにはセージだけでなく、ソーサラーの技能も期待したいところだけどね。

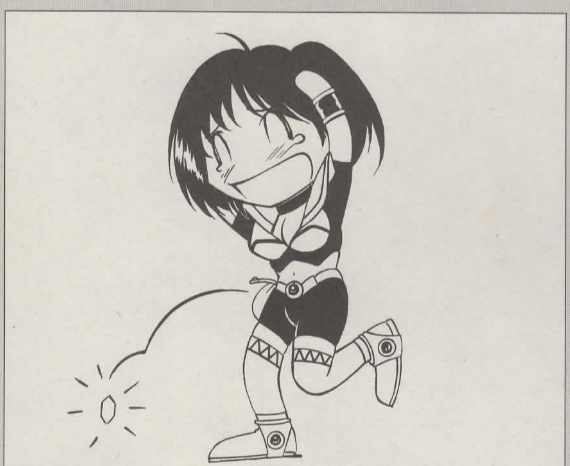
次に、前回は戦闘でフルにその力を発揮した女戦士メリだが……。今回は戦闘もなく、専業戦士である彼女の活躍の場は半減してしまった。ホント、戦士って情報収集になると弱いよね。冒頭では不幸なことに事件のとっかかりを作ってしまったわけだが、まさかオードの石像を倒して、壊してしまうとは……こりゃあ、生き返らせるときに神殿から無茶苦茶な寄付金を請求されそうだね。ともかくメリには今後、〈世界を闇で覆う右手〉教団を相手にばりばり戦ってほしいものだ。

最後に、じつは本業が精霊使いのリシティアさん。冒頭では、ダイソンの危機についての情報が得られるけど、それがじつに抽象的でわかりにくいものだった。これを仲間から得られた情報で分析し、ダイソンだけに伝えることができたのは、大成功だったと言える。

……しか〜し！　店内の捜索で見つけた宝石をポッケナイナイしてしまうのは、まずいんじゃないの？　仲間に最後まで知られなきゃいいけど、オードの石化が治ったら、ばれるのは目に見えてるぞ。仲間との絆を大切にするなら、今のうちに言いわけを考えておいた方がいいと思うよ。

——とまあ、五人の活躍を見てきたわけだけど、前回の〝戦いの章〟と比べて、少しはパーティーにまとまりが出てきたかな？　今回の冒険は、下手をするとパーティーが決裂してしまうようなタチの悪い話だったんだけど、それもうまく乗り越えたしね。それに今回、〈世界を闇で覆う右手〉教団を叩き潰すという共通の目標ができたわけだから、仲間の信頼関係も一層深くなることだろう。

さあ、次回はいよいよ教団との直接対決か？　それとも、息子のために戦う魔術師の再来か？　冒険者たちよ、仲間の絆を信じるのだ！



冒険の舞台②
パダの衛兵たち

街の通りを我がもの顔で歩く衛兵たち。彼らは街の治安を守るために、国から派遣された兵士です。

街の中で喧嘩がはじまった、屋敷の家財が盗まれた、通りに痴漢が現われた……等々、これら街の中で起こった事件は、すべて衛兵が処理すべき問題なのです。彼らは、こういった事件を起こした者を取り押さえ、詰所に連行して、国王によって裁かれた罪人を牢に閉じこめたり、処罰したりするわけです。

大きな街では、治安維持を専門とする騎士団長→騎士→衛兵隊長→一般衛兵と、ある程度の階級が設けられています。一方、小さな村になると、王国から派遣される兵士の代わりに、村人が独自に自警団を組織する場合が多いようです。

パダの街にも、じつに大勢の衛兵がオラン王国から派遣されています。これは、特に冒険者の数が多いため、争いごとや問題も頻繁に起こるからです。衛兵が治安を守るのも、大変なことでしょう。

ちなみに、今回の物語に登場する衛兵たちは、どうして誘拐の仕事を斡旋していた主人オードを捕まえなかったのでしょうか？　理由は簡単です。オードは自分の保身を条件に、誘拐の実行犯であるハサンたち冒険者の情報を、衛兵に売ったのです。衛兵としては、自らのメンツを守るためにも、どうしても実行犯だけは捕まえておきたかったのでしょう。

もっとも、オードは、衛兵には捕まらなかったものの、結果的に石にされてしまったわけですが……。

祝！MAGIUS 3周年！

いや〜あ、みんなのおかげで
MAGIUSも3年目に突入
通巻で20冊！今後もよろしく〜！

MAGIUSを知らない人
キミは不幸だ！
これからでも遅くない
スレイヤーズから
MAZE☆爆熱時空まで
珠玉のシリーズを
ビシバシと紹介しよう！
これを読めばキミも今日から
MAGIUSフリークだ！



ILLUSTRATOR
菅沼栄治
EIJI SUGANUMA

みんな! MAGIUSで遊んでるか!

RPGって友達がいないとできないから……
だからゲームなんてできないと思っている人
MAGIUSなら一人から遊べるぞ
もちろん二人対戦でも遊べるし
何人でも楽しめるゲームもある
スタートブックを核にした
MAGIUSシリーズは
誰でも楽しめるRPGなのだ



キーワードは『スタートブック』

MAGIUSシリーズで遊ぶのに無くてはならないのがこの本だ。といっても内容はすごく簡単。ゲーム中に使用される判定やダイスの使い方について書かれている。しかし！　この本で最も重要なことは、RPGとはどんなものなのか？　ということがガウリイでも理解できてしまうわかりやすさ（当社比）で書かれていることだ。MAGIUSで遊んだことがない人、すぐにゲットすべし！

ILLUSTRATOR. YUKIHISA FUJITA

キミの求めているMAGIUSはどれ 一人から何人でも遊ぶことができる！

MAGIUSの特徴はなんといっても、一人でも遊べるゲームがたくさん出ていることだ。『MAGIUSスタートブック』はもちろんのこと、人気シリーズの『スレイヤーズRPG』や『天地無用！RPG』などは、一人で遊べるソロプレイ用のシナリオがついている。そう、ゲームを知らない人でも、買ってすぐに遊べるのがMAGIUSなのだ。

もちろん、RPGの醍醐味はみんなでプレイを楽しむことにある。でも、ゲームを知らない友達と遊ぶのに、いきなり〝RPGはこうやって遊ぶんだ〟と説明しても理解できないというもの。そんなときにもってこいのアイテムがこのMAGIUSだ。

MAGIUSシリーズには人気作品を題材にしたものが幾つもあるから、友達と遊ぶのにぴったりの作品が必ずあるはず。中でも一押しのシリーズは〝スレイヤーズRPG〟と〝天地無用！RPG〟。何人でも遊べて、しかもシナリオつき。初めてゲームマスターをする人でも、ソロプレイを遊んでから、同じシナリオでプレイすれば、不安なく遊べるぞ。

また、みんなが知ってる作品なら、共通の世界観がすでに出来上がっているから細かいことを説明する必要がまるでない。原作のことを知らなくても大丈夫。MAGIUSであつかってるシリーズはどれも簡単に理解できる作品だから、サプリメントに載ってる作品解説を読めばすぐに解る。

何人でも楽しく遊ぶことができるのがMAGIUSシリーズなのだ。

祝！MAGIUS 3周年！

一人でも 二人でも 何人でも 楽しめる

スタートブック

みんなで ド～ンと楽しもう！

スレイヤーズRPG　ナーガ様といっしょ♡&聖王都あどべんちゃあ
天地無用！RPG　天地争奪戦&騒動無用！
天地無用！ in LOVE RPG
新世紀エヴァンゲリオンRPG　決戦！第3新東京市
それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPGゲットレディ、GO！



ソロプレイを遊んだあとは、みんなで遊ぶマルチプレイだ。プレイヤーが演じるのは憧れの〝主人公たち〟。『スレイヤーズ』ならリナやガウリイ、『天地無用！』なら魎呼や阿重霞といったおなじみのメンバーだ。みんなが知ってるキャラクターたちを使ってプレイするのだから、すんなりと遊べる。RPGを初めてプレイする人でも簡単にゲームを楽しむことができるんだ。

一人で楽しめる

ロケットガールRPG
スレイヤーズRPG　だんぢょん大作戦！
セイバーマリオネットJ－RPG　ぼくだけのアリシア



なにはともあれ、遊んでみた～い、と思っている人。MAGIUSの中にはソロプレイ専用のゲームが用意されている。『ロケットガールRPG』のようにロケットを打ち上げる醍醐味をシミュレーションするゲームもあるし、『セイバーマリオネットJ-RPG』のように、自分だけのマリオネットを作ることを楽しむゲームもある。その他、スレイヤーズシリーズのようにマルチプレイの簡易版を一人で遊べるものもあるぞ。

二人で遊ぶ対戦型

魔法少女プリティサミーRPG
スレイヤーズRPG　入門！リナの魔法教室



ゲームマスターとプレイヤーで、1対1のゲームを楽しむことができるシリーズだってMAGIUSにはある。『魔法少女プリティサミー』はサミーvs.ミサの対決を題材にした異色RPGだ。他にも、ゲームマスターが用意したイベントを解決することで、プレイヤーがキャラクターを成長させていくものがある。『MAGIUSスタートブック』や『入門！リナの魔法教室』がそれだ。

充実のラインナップ 新シリーズ どしどし登場！

MAGIUSトリオが新作ゲームを斬る！

マユミ「わたしたちも3周年で〜す。右京ねえ、MAGIUSはどうなるの？」
右京「そうね。MAGIUSの基本は〝初心者にもすぐに遊べるRPG〟だから、今まで出てきたもののラインナップは変わらないと思うわよ」
ギーやん「それだと、変化がないからあきてきちゃうかもしれないな」
右京「そんなことにはならないわよ」
マユミ「どうして？」
右京「それはね、MAGIUSのシリー



ズが得意としているのが〝原作つき〟のRPGだから。元になる作品があればいろんなシリーズができるでしょう」

ギーやん「なるほど。それにスレイヤーズRPGなんかは同じ原作でもシチュエーションを変えることでいろんなバリエーションを展開してるよね。あんな風に遊べるなら心配ないか」

マユミ「なんかそれだけだと不満だぁな。原作を知らないと遊べないんじゃあ友達もさそいづらいし……」

ギーやん「でも『スレイヤーズRPG』も『天地無用!RPG』も、原作のことを知らなくても気軽に遊べるぜ」

右京「たぶん、マユミちゃんが言いたいのは〝オリジナルの世界を使ったゲームで遊びたい〟ってことじゃあないかしら」

マユミ「たぶんそうだと思う。知らない世界ってワクワクしちゃうでしょ」

ギーやん「そうかな? 今のままでも十分面白いけどな」

右京「そうね。いろんな新作ゲームが登場しているけど、ギーやんの言うとおりどれも面白いわよ」

マユミ「なるほど」

右京「マユミちゃんが欲しがっているようなオリジナルのゲームもこの夏には発売されるわよ」

マユミ「なに、なに」

右京「昨年のMAGIUSゲームデザイン・コンテストの受賞作品『空想科学MAGIUS町内防衛隊』がそれよ」

ギーやん「それオレ知ってるよ。この間テストプレイさせてもらったもん。特撮モノを知っていればすぐに遊べるもんな」

マユミ「ふ〜ん。そうなんだ。まだまだMAGIUSは進化していくのね」

右京「そうこれからも応援しなくちゃね」

祝! MAGIUS 3周年!

メイズ

新作情報 その1 MAZE☆爆熱時空RPG



セイバーマリオネットJ-RPGに続く、ポリリン作品のMAGIUSは、OVAにテレビアニメ、さらには劇場アニメも決まって、ノリにのってる『MAZE☆爆熱時空』だ。デザイナーはたのあきら&F.E.A.R.。女メイズと男メイズを交互にプレイする異色対戦型RPGだ。女メイズを押し倒して××してしまおうとする『押し倒しゲージ』がミソ。エッチ&パワフルRPGの決定版

エヴァ

新作情報 その2 新世紀エヴァンゲリオンRPGII

大好評のエヴァRPGの続編がついに登場。ゲームデザインは前作と同じく泥士朗。今度のエヴァRPG『使徒接近!』では、プレイヤーはシンジたちエヴァのパイロットをプレイできる。さらに、希望が多かったソロプレイを収録。一人で遊んでから、みんなでプレイすることもできるんだ。ゲームの目的はある事件(今号のリプレイを見てね)のために共同生活を余儀なくされたシンジたち3人の日常(?)をプレイすることだ。

ルナ

新作情報 その3 魔法学園LUNAR! RPG



この夏期待のサターンソフト『魔法学園LUNAR!』を気軽に体験できる、それがこのゲームだ。ゲームデザインは学園モノRPGの大家、鈴木猛&あずたけいたの二人。プレイヤーの目的は、個性あふれる魔法学園の生徒たちのリーダーになり、さまざまなイベントを解決しながら“無事”卒業することだ。キミも、不思議な島での学園生活を楽しもう!

SL 5

新作情報 その4 スレイヤーズRPG

スレイヤーズRPG第5弾『お宝くえすと』がこの夏登場! ゲームデザインを担当したのは中澤光博&ORG。リナたち四人の今度の冒険は、街の外だ。トラブルを持ち込む依頼人は、これまでスレイヤーズに登場した個性豊かなゲストキャラたち。シリアスな仕事からお呆(とぼ)けの依頼までなんでもあり。邪魔する相手は魔族にモンスター、さあどうする!

町内

新作情報 その5 空想科学MAGIUS町内防衛隊RPG

第1回 MAGIUSゲームデザイン・コンテスト準入選作品がついに登場。鈴木銀一郎審査委員長が絶賛した作品だから面白さは保証つき! ゲームデザインは期待の新人、小野洋一。ゲームの内容はタイトルがしめすとおり〝特撮怪獣モノ〟。プレイヤーが演じるのは、町内に現れる怪獣・超獣・宇宙人を退治するプロフェッショナル、町内防衛隊隊員だ!



さあ、いちおしMAGIUSの体験版が次のページから始まるぞ!

TRPG化希望原作アンケートNo．1小説がついにMAGIUSに登場
そう、あの万年金欠症の金貸し天才魔術士、オーフェンさまの出番である
炸裂する罵詈雑言。容赦のないド突き合い。限界を超え爆発する超必殺技
原作そのままのノリで、キャラクターになりきる楽しさを満喫するべし！
8月発売に向け快調制作中のオーフェンRPGを、一足先に遊んでみよう

まずは体験版シナリオを「うだうだ言わずに、やってみろ」



ボルカン
マスマテュリアの闘犬を自称する地人。オーフェンから金を借りているが、むろん返す気などまるでない。体はひたすら頑丈である

オーフェン
黒魔術の最高峰、牙の塔出身の天才魔術士。金貸しを生業とするが、貸した金を回収できたシーンを見たことがない……

無謀編 はぐれ旅RPG

待望！ 魔術士オーフェンRPGついに始動

魔術士オーフェン

『魔術士オーフェンはぐれ旅RPG』の第1弾として登場するのは月刊「ドラゴンマガジン」誌上で大人気連載中の短編シリーズ、通称「無謀編」を題材としたゲームだ。「無謀編」はシリアスな長編シリーズとうって変わってスラプスティックなノリ。毎度毎度登場する奇人変人を相手にする、オーフェンの頭の痛い毎日が描かれている。

体験版シナリオではオーフェンの頭痛の種の代表として、無能警官コギーが登場する。彼女の役目はただ一つ、オーフェンの足を引っ張ること。ひたすら役立たずだが、タフなので並大抵のことでは死なない。こんなコギーと付き合うオーフェンの、ストレスはたまりっぱなし。このストレス＝血圧レベルが高いほど、より強力な攻撃法が使えるのだ。たまりすぎると、ダウンしちゃうんだけどね。

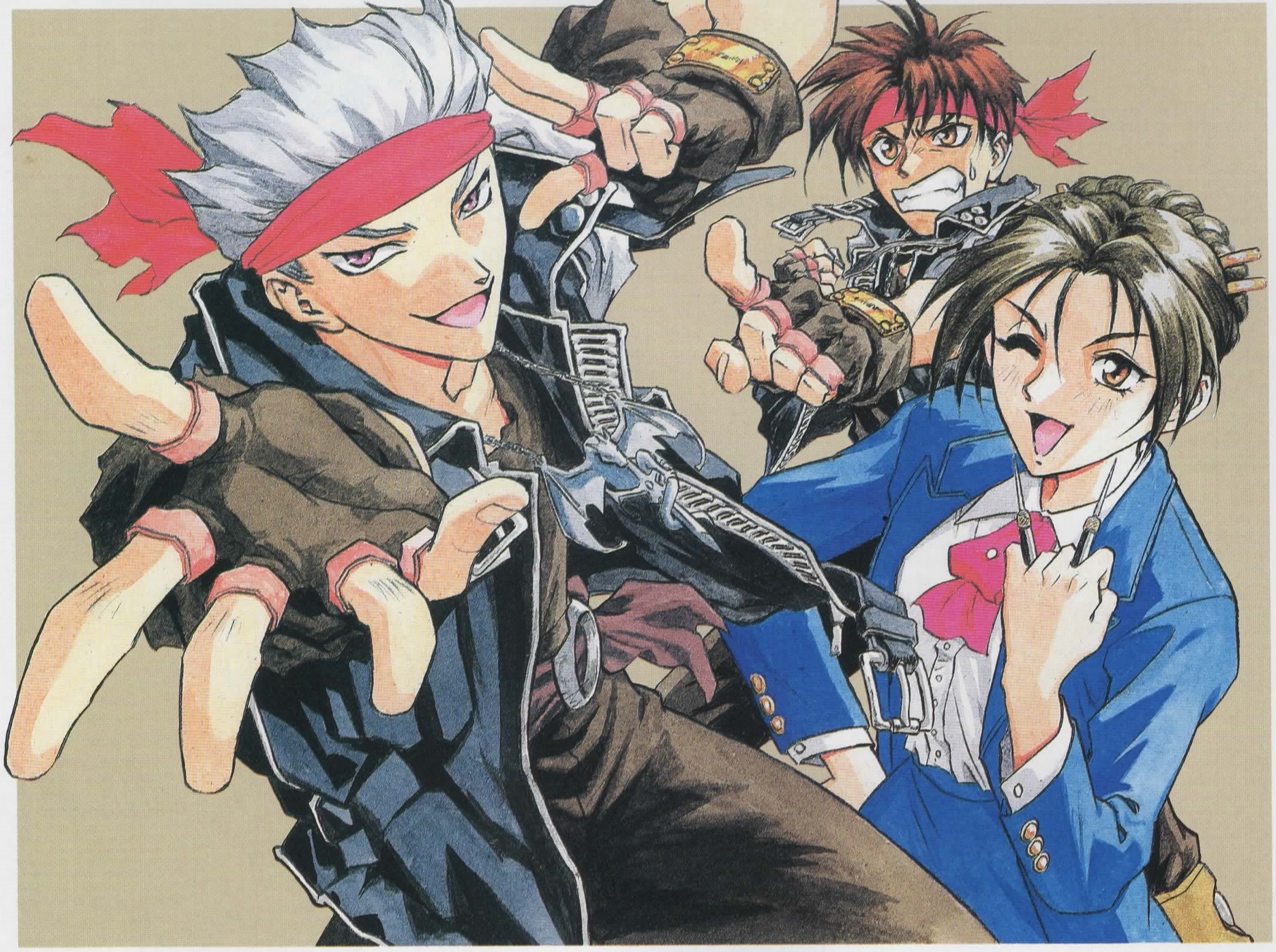
体験版に必要なのは3個のダイスと（できれば）MAGIUSスタートブック。キャラクターシートはコピーしたかな。ではゲームの開始だ。



AUTHOR
高平鳴海
NARUMI TAKAHIRA

ILLUSTRATOR
草河遊也　伊藤勢
YUUYA KUSAKA　SEI ITOU

SUPERVISOR
秋田禎信
YOSHINOBU AKITA



MAGIUS体験版シナリオ
魔術士オーフェンはぐれ旅RPG　無謀編

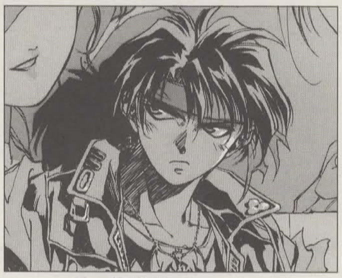
ケンカはよそでやりやがれ

女性ファンのみなさま、お待たせしました！
（だから男のファンもいるってーの）　毒舌乱闘（どくぜつ）ファンタジー、
魔術士オーフェンはぐれ旅RPG無謀編のリリースはもうすぐ。
今回は、ひと足先に体験版シナリオでドタバタを楽しんじゃおう!!

魔術士オーフェンはぐれ旅 RPG 無謀編

キャラクターネーム：**オーフェン**

●キャラクター・イラスト：



●能力値：

B：ボディ（身体能力）	10
M：メンタル（精神・感情能力）	8
T：テクニック（技術）	8

屈強さ　9	耐久力　3

●戦闘技能：

技能名	レベル	能力	合計	威力	必要血圧
殴る・蹴る	3	B（10）	13	3	0
小言	1	M（8）	9	2	0
黒魔術（並）	3	M（8）	11	4	1
黒魔術（上）	10	M（8）	18	15	5

●一般技能：

技能名	レベル	能力	合計
知識全般	8	M（8）	16
愛想・笑顔	−5	M（8）	3
工作	4	T（8）	12
アルバイト	−3	T（8）	5

●血圧レベル：

血圧レベル	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 限界！

●オーフェンの行動ポイント：

ポイント	チェック
物事を金もうけに絡めて解釈する	○○○○○
他人を犠牲にして、自分は助かる	○○○○○
金を儲けることができない	○○○○○

ポイント	チェック
人の頼みはケチを付けるが断らない	○○○○○
交渉に失敗する	○○○○○
買い物チェック	○○○○○

キャラクターネーム：**コンスタンス・マギー（コギー）**

●キャラクター・イラスト：



●能力値：

B：ボディ（身体能力）	4
M：メンタル（精神・感情能力）	2
T：テクニック（技術）	4

屈強さ　6	耐久力　2

●戦闘技能：

技能名	レベル	能力	合計	威力	必要血圧
ひっぱたく	1	B（4）	5	3	0
罵詈雑言	3	M（2）	5	3	1
弛緩ダーツ	−9	T（4）	−5	（＊1）	1
ダーツ乱れ撃ち	−9	T（4）	−5	（＊2）	8

●一般技能：

技能名	レベル	能力	合計
司法知識	0	M（2）	2
世間話	3	M（2）	5
警察特権	6	M（2）	8
いいわけ	−2	M（2）	0

●血圧レベル：

血圧レベル	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 限界！

●コギーの行動ポイント：

ポイント	チェック
ダーツを投げる	○○○○○
他人を犠牲にして、自分は助かる	○○○○○
余計な一言を言い、他PCにどつかれる	○○○○○

ポイント	チェック
「無能警官」ぶりを表現する	○○○○○
罠や誘導尋問ひっかかる	○○○○○
買い物チェック	○○○○○

どんなゲーム？

キース：全身黒ずくめの服に竜の紋章、そこはかとなく漂う底意地の悪さと貧乏くささ……完璧です！　今のわたしはまさに完璧な極道魔術士！

オーフェン：くだらねえコスプレやってんじゃねえぞ、コラ。

コギー：そうよ！　わたしたちがなんでここにいるかわかってんの？

キース：ふ、もちろんですとも。『魔術士オーフェンはぐれ旅　無謀編ＲＰＧ』がどんなゲームか紹介するためでしょう？

オーフェン：どーでもいいが、貴様に俺のマネされるとみょーにムカつくぜ。

キース：ふはははは！　甘いっ、甘すぎますよっ、鬼畜魔術士！　わたしはこの身をもって、無謀編ＲＰＧがどんなゲームか解説しているのですっ！

コギー：どーゆーことなの!?　はっ……ま、まさか、参加プレイヤー全員が半ホームレスの高利貸しのコスプレをしなければならないの？

オーフェン：誰がホームレスだって？　いっぺん絞めてやろうかっ！

キース：何を隠そう、わたしには《コスプレ》の技能があります。ゲーム内でこの技能を使うと、行動ポイント欄の「コスプレを行なう」という項目にチェックが入るのですよ。

コギー：えーと、オーフェンのは「金を儲けることができない」だって。

キース：そういう行動ポイントは、ゲーム中に金を儲けようとして失敗すれば、チェックが入ります。

コギー：あははは♡　変なの。でも、それっていつものことよね？

オーフェン：うるせえ！　いいかげんにしろ、こいつっ！　バキッ！

コギー：いた〜い。でも、「余計なひとことで殴られる」のに成功したから、おかげでチェックが入ったわ……ううっ、情けない。

キースのアドバイス①

ゲームの目的は「キャラクターらしい行動」を取ることです。キャラクターシートには行動ポイント欄があり、いくつもの「キャラらしい行動」が提示されています。ここに誰よりも多くチェックを入れたプレイヤーが、そのゲームでの勝者になるわけです。シナリオの達成も重要かも知れませんが、わたしは面白ければどうでもいいと思います（←オイオイって）。

ちなみに極悪魔術士の一般技能《愛想・笑顔》と「交渉に失敗する」、《アルバイト》と「物事を金儲けに絡めて解釈する」あるいは「金を儲けられない」は連動しています。コギー様は《いいわけ》に失敗することで「無能警官ぶりを表現する」「罠や誘導尋問に引っかかる」のチェックが得られます。わざと行動判定に失敗するのも、ひとつの手ですよ。

バカスカ殴り合え！

コギー：いけぇっ！　弛緩ダーツ！
オーフェン：うわっ、いきなり何しやがる、この万年無能警官！　ま、お前の腕じゃ、まったく当たらないだろうけどな。
コギー：ふーんだ。わたしの場合、ダーツさえ投げれば、当たらなくても行動ポイントが稼げるのよ。無能警官ぶりを発揮してもチェック入るし♪
オーフェン：なんてあわれなヤツ……殴る気にもならん。
キース：遠慮なく殴って差し上げればよろしい。何と言っても、このゲームの特徴はPCどうしで殴り合うことなのですから。
オーフェン：てめえ、いいかげんなこと言うな！
キース：ふっふっふ、甘いですな、冷血魔術士。ご自分のキャラシートをご覧なさい。血圧レベルのメーターがあるでしょう。
コギー：この血圧が上がると、いろんな戦闘技能が使えるようになるのね。
キース：その通りでございます。いくつか方法はありますが、血圧を上げるもっとも手っとり早い手段は……ミスフィード！
オーフェン：ぐふっ！　げごっ！　こ、この野郎、痛えじゃねえか！
キース：ははは！　3ダメージで血圧も3上がりましたな。ご自慢の黒魔術はどうしました？
オーフェン：おう、《黒魔術（並）》は必要血圧1だから、もう使用可能だぜ。望みどおり魔術でお返ししてやるぜ！　ズババババッ！
キース：ぐばあっ！　ははは！　どんどん上がります！　血圧があっ！（流血している）

キースのアドバイス②

1ダメージを受けるごとに血圧も1上がります。

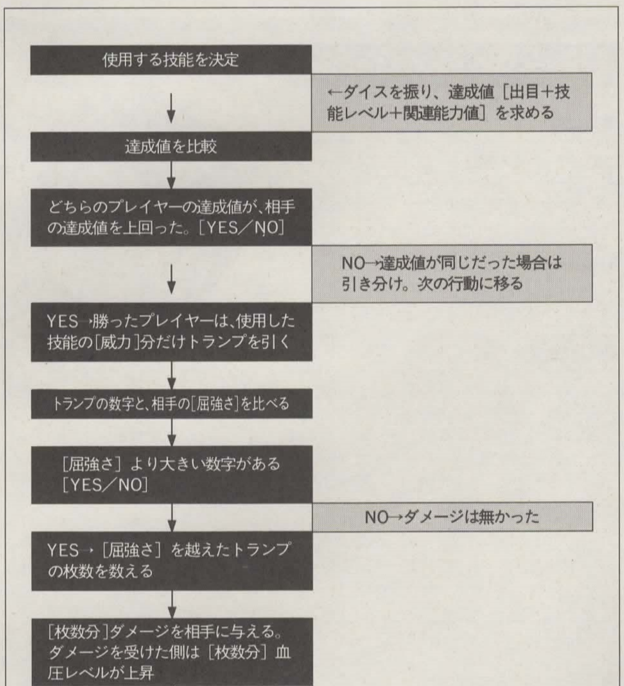
無意味に争ってもゲームが進まなくなるだけですが、行動ポイントにチェックを入れようと思えば、PC間の利害は絡み、戦闘はけっこう頻繁に発生するでしょう。戦闘は《小言》や《罵詈雑言》を駆使した口論も含みます。

PCはダメージによって死んだり再起不能になることはないので、安心ですね。他に血圧はNPCとの戦闘でも上昇するでしょうし、キャラが怒るようなシーンでゲームマスター（以下GMと略します）から与えられます。

血圧はふつうのRPGで言うところのHPに相当しますが、精神エネルギーとしての役割もあるのですね。

ダメージはこう出せ！

オーフェン：はぁはぁ……俺たちはルールを解説するためにここにいるはずだが……こんなことしてていいのか？
キース：そう！　そうでした。実はですね、このゲームではダメージの判定時にトランプを使うのです。ジョーカーを抜き、よく切ったトランプの山を用意して下さい。攻撃が命中したら、戦闘技能の威力数の分だけカードを引くのです。
コギー：試しに攻撃してみるわね。オーフェンを《ひっぱたく》！……命中したわ。この技能の威力は2だから、2枚引くよ。
キース：防御側キャラの屈強さより高い数値のカードで1ダメージ。同じか低い場合はダメージになりません。また、キャラの耐久力数値より大きなダメージを一度に受けると「ダウン」してしまいます。
オーフェン：俺の屈強さは9だから、10・11（J）・12（Q）・13（K）のカードが出るたびに1ダメージ。耐久力は3だから、一度に4ダメージを受けるとダウンか。
コギー：スート（◆♥等のマーク）は結果に関係なしで、エースは1として見るのね？……カードの数値は4と12だったわ。12が有効ダメージ。たった1ダメージか。
オーフェン：あ、そう言えばテメェっ、ドサクサに紛れて殴ったな！
キース：と、まあ体験版のルールはこんな感じです……では失礼。
コギー：あれ、行っちゃった。ちなみに、本チャンのルールだと「超必殺技」や「相性ルール」なんかも入ってもっと楽しくなるみたいよ。じゃあね。
オーフェン：おいおい、まだシナリオの解説があるってのに……ちっ、しょーがねーなー。



キースのアドバイス③

戦闘中、耐久力を超えるダメージを血圧に受けるとダウンします。ダウンすると、その戦闘中は行動不能になります。つまり負けです。GMから与えられる血圧は耐久力を超えていてもダウンしません。

また、血圧が「限界」を超えると、そのキャラはシナリオ中の1シーン間、行動不能になります。ストーリーが進み、シーンが変わったら、血圧をゼロに戻して再びゲームに参加できるようになります。

敵キャラ（NPC）の中には、耐久力が設定されてない者もいます。そういうキャラは血圧限界までダウンすることはありません。

あと、特に今回のシナリオでは、あるシーンでPC全員が血圧ゼロになったら、全員の行動ポイントのチェックを1ずつ失った上で先のシーンに進みます。

地元商店街の陰謀！

……まったく勝手な奴らだぜ。それじゃあ、シナリオは主人公の俺が自ら解説するか。

今回使えるキャラは、俺とコギーだけ。つまり、GMとプレイヤーふたりでプレイするシナリオだ。プレイヤーがひとりの時は、俺のシートを優先で使うこと。福ダヌキ兄弟やボギー、キースを演じたいって奇特なヤツは、ゲーム本編の発売まで待っててくれ。

ここから先はプレイヤーは読まないこと。逆にGMは最後まで目を通した上でゲームを始めよう。

●背景と導入

トトカンタ市郊外に、地上6階建ての総合ショッピングビル〝どらごん〟が完成しました。「オムツから墓石まですべての物がそろう」というのが、そのキャッチフレーズです。オープンは明後日ですが、明日は会員だけの特別開店セールが予定されています。

この日は日用雑貨から超有名ブランド品まで8〜9割引きで販売され、最上階の超高級レストランには世界の料理が用意されます。しかも「無料食べ放題」という太っ腹ぶり。この夢のような特別開店セールに参加するには、《特別優待チケット》が必要になります。

オーフェンとコギーは街を歩いている時、人混みの中でコンパニオン姿の少女(NPC1)に呼び止められ、特別優待チケットを渡されます。このコンパニオンは、チケットを渡すとすぐに姿を消してしまいます。追いかけることはできません。

●真相

完璧な品ぞろえと圧倒的な値引きを誇る巨大ショッピングビル〝どらごん〟のオープンによって、トトカンタの地元商店街は大打撃を受けることになります。建設に反対する地元商店街の人々はこれまでも数々の抵抗をしてきましたが、失敗に終わっています。

彼らは、最後の手段として〝どらごん〟を壊滅させる手段を講じました。マズル水道近辺を壊滅させた〝黒い破壊魔〟、そして彼とコンビを組む〝無差別傷害督官〟を利用するのです。ふたりを建物内に誘導して怒らせれば、〝どらごん〟は破壊されて営業はできなくなるでしょう。

秘密町内会では、地元商店街看板娘5人衆に計画の実行を命じ、かくして悪魔の計画が発動しました。看板娘5人衆のリーダーであるナオミはコンパニオンに変装し、オーフェンらに特別優待チケットを手渡したのです。



要するに、GMとしてはPCにチケットを渡せればいいわけだ。

導入としては「……というわけで、オーフェンとコギーは〝どらごん〟の特別優待チケットをもらったわけだ」ってな感じでもいいだろう。

ブランド物に目のないコギーがこのチケットを手に取ったらどうなるか、火を見るより明らかだ。荷物持ちとして同行させられそうだな。ちなみに俺の目的は……大安売りの缶詰めをどっさり手に入れることだ。最上階レストランのタダ飯も魅力的だな。

〝どらごん〟に関する情報は、街のどこででも手に入れることができる。何しろ有名だからな。バグアップのオヤジかマジク、ボギーなんかをNPCとして出して、その情報をPCに伝えさせるのが自然だろう。

それと、ここで登場するコンパニオンは事件の黒幕だから、あるていど詳しく説明しておいた方がいい。彼女の容姿や特徴はNPC解説を見てくれ。

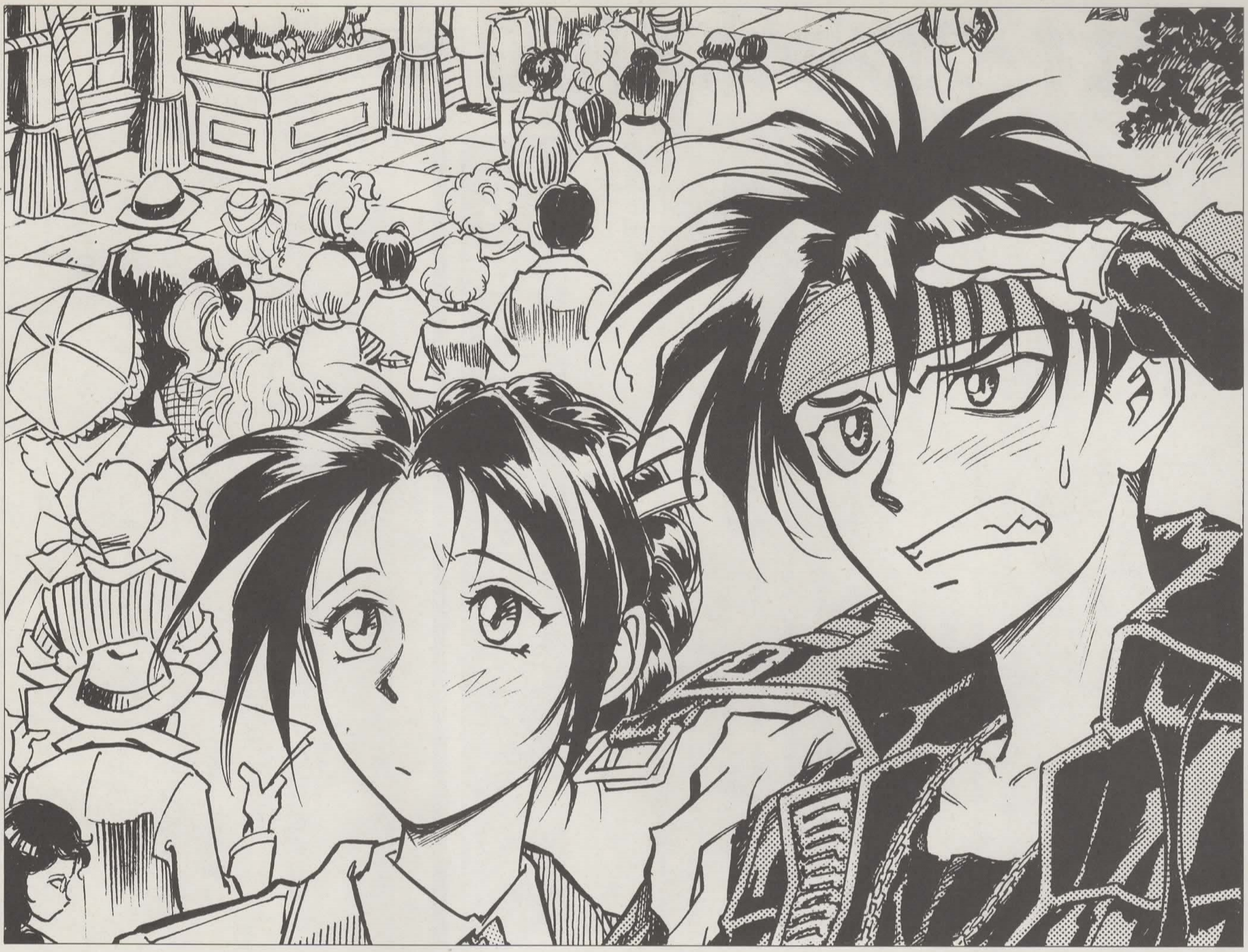
〈NPC1〉ナオミ

一見おとなしそうなメガネ少女で、ふだんは地元商店街レストランの看板娘として働いています。地元商店街の建設反対運動リーダー、そして地元商店街看板娘5人衆のリーダーでもあります。

シナリオ冒頭でコンパニオンに化けてオーフェンらを〝どらごん〟に誘い込み、シナリオの終盤では戦いを挑むことになります。最終戦時は、コンパニオン姿ではなく、ファミレスコスチューム姿で登場します。

○データ

ボディ6　メンタル5　テクニック7
屈強さ8　耐久力ー　血圧限界8
特徴　：二重人格、美少女
戦闘技能：「あらら。なんか味つけ間違えちゃったみたい攻撃」
レベル合計12　威力6
どこからか取り出した超激マズイ料理を相手に強引に食べさせる。



文句あるザマスか！

翌日、ショッピングビルは10時に開店します。オーフェンやコギーがいかに早起きして〝どらごん〟に向かったとしても、すでに入り口には気の遠くなるような行列ができています。

もしPCがあきらめて家に帰ろうとするなら、マジクやボギーなどが通りかかり「今すぐにでも並ばないと何も買えなくなる」と伝えるようにします。

オーフェンたちが最後尾につくと、5〜6人組のオバさんたち〈NPC2〉が次々と行列に割り込んできます。

オバさんたちの戦法は、数と気合いに任せて行列の途中に無理矢理割り込むというとんでもない方法です。また、こういったグループを相手に商売している「プロの行列屋」〈NPC3〉があちこちにいます。

この時点で、PC全員は血圧1ポイントを得ます（GMが与えます）。

オーフェンたちが黙っているなら、こういった連中が無数に出現し、どんどん割り込みをかけてきます。これでは、PCたちが買い物をできるかどうか怪しくなってくるでしょう。ふたりの後ろには誰も並ぶことはなく、ずっと最後尾のままです。

ここでは、オーフェンとコギーが〝どらごん〟に入店できるかというイベントが発生します。

ったく、頭にくるババァどもだな。何とかして奴らを撃退しないと、ただ並んでるだけで日が暮れちまうだろう。

GMは、ムカつくババァをうまく演出しよう。

プレイヤーがババァ1グループかプロ行列屋ひとりを撃退するか倒す、交渉に成功すれば、ここのイベントはクリアしたことになる。

でなきゃ何らかの方法で、この行列をなかったものにするということも考えられる。納得できる答えや感心できる奇抜な答え、キャラクターに合った解決法を出すということでもいい。

売り場の攻防！

10時になると同時に〝どらごん〟は開店し、大勢の行列客は店内へと殺到します。入り口から5階まですべての売り場は人々でごった返し、まさに戦場と化しています。

ここでは、オーフェンたちが無事に目的の商品コーナーにたどり着き、目的の品物を買えるかどうかがイベントとなるでしょう。のんびりしている暇はありません。ライバルを押しのけ、なるべく多くの買い物を済ませ、最上階のレストランにたどり着くのが目的です。

ルール的には、行動ポイント欄の買い物チェックを稼ぐことになります。登場キャラのどちらかが最低1ポイントを得るまで、この

魔術師オーフェンはぐれ旅 RPG 無謀編

シーンを抜けることはできません。

フロアは1～5階までの5種類あり、オーフェンとコギーはそれぞれ売り場攻防チャートに示された目的のフロアに入って買い物をします。

どのフロアでも、人混み突入判定、商品見極め判定、商品奪取判定を行なわなければなりません。つまり連続3回、能力で判定するのです。

人混み突入はボディによる判定、次の商品見極めはメンタル、商品奪い取りの判定にはテクニックを使います。成功値はそれぞれチャートに示されています。この3度のチェックに成功すると、買い物チェックに成功し、所定のポイントを得られるのです。

一連の判定に失敗するたびに、PCは威力4のダメージを受けます。失敗しても最後の奪取判定に成功するまでそのまま続けていいし、やめてもかまいません。ただし、ダメージを受けすぎてダウンしたり血圧が限界を超えた時は、人混みからはじき出されて最初からやり直しになります。

また各フロアには、人々に混じってプロの行列屋〈NPC3〉がたむろしています。GMは状況に応じて彼らを登場させ、商品を巡ってPCと戦わせたり、逆に協力させるといいでしょう。

売り場攻防は何度でもチャレンジ可能です。ただし、行動ポイントをすでに獲得したフロアには二度と立ち入ることはできません。

売り場攻防チャート

	キャラ	人混み→	見極め→	奪取	買い物チェック
1F・食料品売り場	オーフェン	B20	M14	T16	＋2ポイント
2F・ブランド品売り場	コギー	B14	M5	T14	＋2ポイント
3F・婦人服売り場	コギー	B12	M8	T13	＋1ポイント
4F・紳士服売り場	オーフェン	B18	M18	T14	＋1ポイント
5F・雑貨売り場	両方	B15	M12	T12	＋1ポイント

今回のシナリオの前半メインイベントってとこか。

俺はコギーとは欲しい物が違うし、別行動したいところだが、うまく乗せられて使い走りをやらされるかも知れんなぁ。



〈NPC2〉割り込みオバさん

常に自分の行動が正しいと思い込んでいる中年主婦。他人の忠告は絶対に聞きません！

ショッピングビル前行列のシーンで、ふたり組で登場します。

○データ

ボディ8　メンタル3　テクニック3
屈強さ6　耐久力4　HP5
特徴　：不死身、厚顔無恥
戦闘技能：「割り込みボディアタック」　レベル合計5　威力5
「罵詈雑言」　レベル合計9　威力2



〈NPC3〉行列屋キルゴア、ダフ、ウメ

行列があるところ、どこからか出現する謎の商売人たち。ビル前行列シーンおよび売り場で登場します。常に単独であり、必ずしも全員を出す必要もありません。

キルゴアは迷彩服にベレー帽で目つきの鋭い男、ダフはパンチパーマのデブ、ウメは病弱で気の弱そうな男です。

彼らの誰かと交渉し、行列の場所を買うか説得することも可能です。この場合は能力判定か〈交渉〉技能判定を行ないます。また、売り場での交渉ならば、商品購入ランク判定時に修正がつくことがあります。

ちなみに行列屋という商売は非合法なので、コギーは〈警察特権〉技能に成功すれば撃退することができます。

○データ

キルゴア

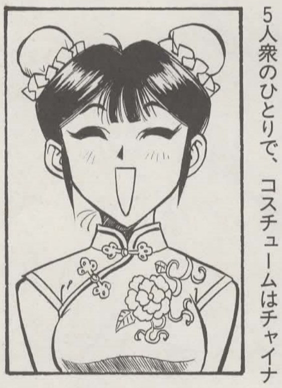
ボディ7　メンタル6　テクニック8
屈強さ6　耐久力4　HP7
特徴　：冷酷、アーミー小僧
交渉　：メンタルで18以上、商品購入判定＋2
戦闘技能：「吹き矢」　レベル合計11　威力1
「ブービートラップ」　レベル合計6　威力4

ダフ

ボディ9　メンタル5　テクニック2
屈強さ8　耐久力3　HP10
特徴　：粗暴、愚鈍
交渉　：メンタルで16以上、商品購入判定＋2
戦闘技能：「恐喝」　レベル合計8　威力2
「蹴り」　レベル合計7　威力3

ウメ

ボディ5　メンタル4　テクニック5
屈強さ5　耐久力一　HP7
特徴　：姑息、卑屈
交渉　：メンタルで14以上　商品購入判定＋1
戦闘技能：「ゲロ吐き」　レベル合計8　威力4



〈NPC4〉シャンリン

地元商店街にある中華料理店の娘。看板娘5人衆のひとりで、コスチュームはチャイナドレス、片手におかもちを持っています。最上階のレストランでPCたちを中に導き、シナリオ終盤では他の4少女とともに戦います。

○データ

ボディ5　メンタル5　テクニック7
屈強さ7　耐久力3　HP7
特徴　：とにかく陽気
戦闘技能：「きゃっ、ごめんなさい！　熱いラーメンを膝にこぼしちゃった攻撃」　レベル合計10　威力6

コギーは自分の目的フロアの2階や3階に俺を連れて行って、代わりに人混み→見極め→奪取の判定をやらせることもできる。それでもって買い物チェックはコギーのもんだ。それ俺だって、なるべく無駄な労力は使いたくないが、何しろ「他人の頼みは断れない」お人好しだからな……。

それと、各フロアで行列屋に会えるかも知れない。GMの考えしだいだが、奴らとの交渉に成功すれば、俺たちに手を貸してくれることがある。そのフロアの人混み～奪取判定のすべての能力値が＋1か＋2されるんだ。

とくにコギーはひとりでは買い物できない可能性が高いから、GMは俺や行列屋の助けが得られるよう誘導してやるといいぜ。

それと、目的の品物についてだが、プレイヤーがそれぞれ何が欲しいのか決めさせておくと面白いな。GMが各フロアに売ってる物をいくつか考えておいて、プレイヤーに提示するのもいい。

レストランの激闘！

オーフェンとコギーは何とか買い物を終わらせ、ほうほうのていで最上階に脱出してきます。下のフロアはまだ混雑していて、しばらくは下りられそうに(家には帰れそうに)ありません。

レストランで昼食を取ろうとしたふたりですが、やはり長蛇の列です。GMはここで血圧1ポイントを与えて下さい。

列の最後尾につこうとすると、チャイナドレスを着たウエイトレス〈NPC4〉が出てきて店内に招き入れてくれます。奇妙ですが、ラッキーでしょう。

席についてオーダーをし終わると、次のイベントが発生します。

隅の方の席から聞き慣れた笑い声が……見ると、地人のボルカン〈NPC5〉が本能のままにテーブルの上の物を食い漁っているのでした。もちろん、そばにはドーチンもいます。

オーフェンたちが入ってきたのに気づいたボルカンは、鳥のモモ肉を口いっぱいに頬張りながら、飛びかかってきます。

「現れたな、意地汚い極悪借金取り黒魔術士！貴様の首はこの暗殺者ボルカンがもらった。小春日和にはらはら散る桜の花びらで積み殺してくれよう！　いくぞ我が弟よ!!」

……地人兄弟を倒すと、ドーチンは自分からペラペラと答えます。

「実は昨日、大通りで出会ったコンパニオンのお姉さんに、特別優待チケットと引き換えにオーフェンさんを倒してくれって頼まれたんです。レストランで何でも食べ放題だって聞いた兄さんが引き受けちゃって。それで、ここで待っていれば、いずれオーフェンさんがあらわれるだろうからと……」

オーフェンたちがコンパニオンの容姿などを聞くと、ドーチンは〈NPC1〉の容姿などを説明します。

その直後、ドーチンは背後から投げつけられたマグロと生肉と大根を受けて倒れてしまいます。

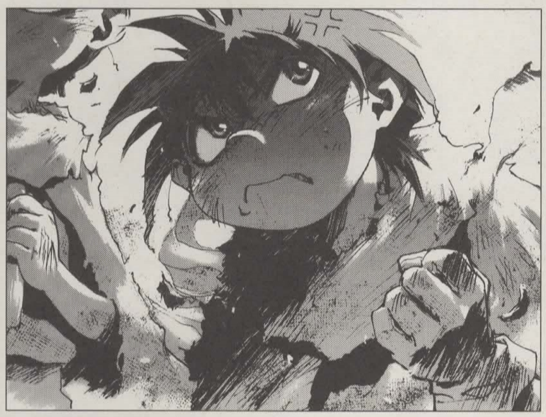
「……助っ人など当てにならんな。やはり、わしらが自ら戦わなければ」

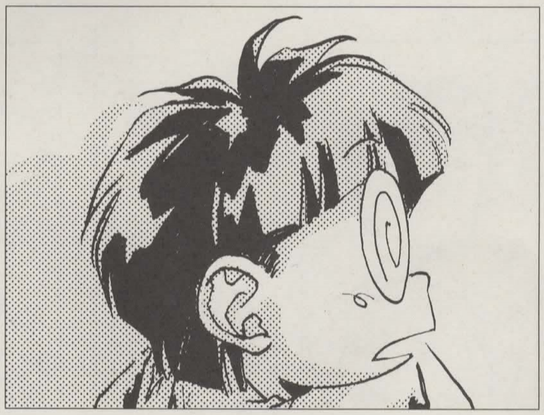
何者かの陰謀を感じたPCたちの前に、3人のオヤジ〈NPC6〉が現れます。

魚屋、肉屋、八百屋の格好をした彼らは、問答無用で襲いかかってきます。

彼らはまるで捨て身であり、オーフェンたちをわざと怒らせているかのようですが……。

オヤジグループを倒すと、次のシーンに進みます。





〈NPC5〉ボルカンとドーチン

言わずと知れた福ダヌキ兄弟。今回は地元商店街の刺客として利用されています。オーフェンを倒すように言われているため、オーフェンに優先的攻撃を行ないます。ドーチンはボルカンが倒れた時点で降参します。

○データ

ボルカン
ボディ5　メンタル3　テクニック3
屈強さ5　耐久力5　HP6
特徴　　：セコい、強気
戦闘技能：「殺し文句」
　　　　　レベル合計7　威力2
　　　　　「マスマテュリアの誇り！」
　　　　　レベル合計5　威力4

ドーチン
ボディ6　メンタル6　テクニック6
屈強さ6　耐久力3　HP6
特徴　　：兄に逆らえない、弱気
戦闘技能：「涙の暴走！」
　　　　　レベル合計8　威力1

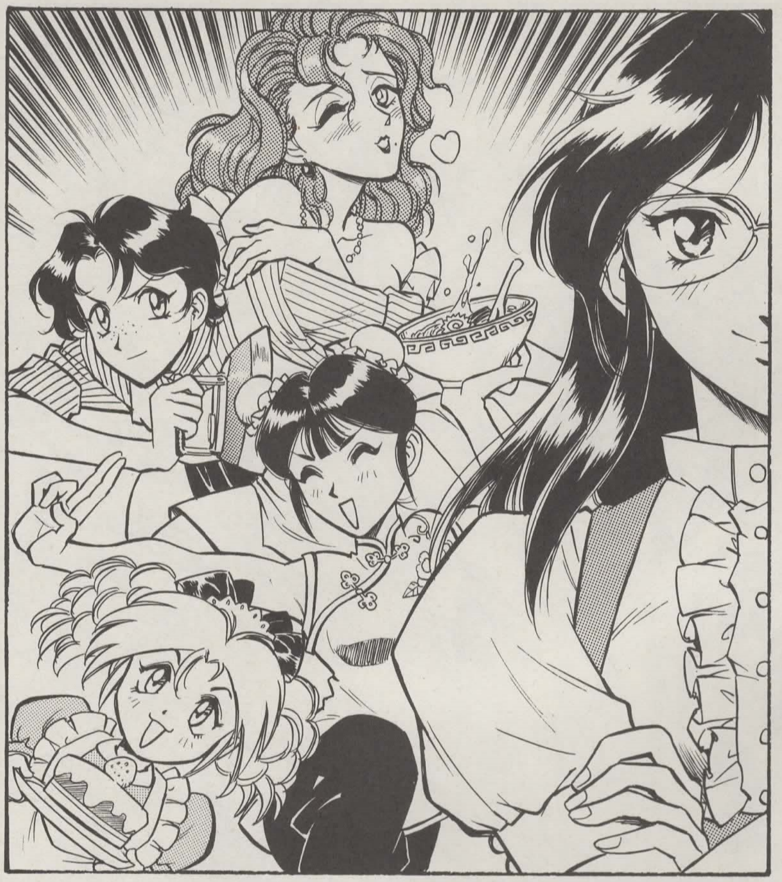
正直、福ダヌキ兄弟がいくらがんばった所で、99％俺にはかなわない(はずだ)。

ただ、この2匹を魅力的に演じたいGMは演出で盛り上げよう。

奴らはレストランで待っているが、プレイヤーによってはこれをあえて無視して食事しようとするかも知れない。そんな時、GMは、俺たちの前にいざ料理が運ばれ、さぁ食べるぞって瞬間にテーブルをひっくり返してボルカンを登場させる。いかにも福ダヌキどものやりそうな行動だし、その方が場を盛り上げるだろ……って、俺の食事じゃねぇか！　やっぱ今のナシナシ!!

魔術士オーフェンはぐれ旅 RPG 無謀編

看板娘5人衆の挑戦!



オーフェンたちがオヤジたちを撃退するころには、好奇の目で見ていた一般客はレストランから逃げ出しており、あちこち壊れた店内には誰も残っていません。

PCたちの置かれている状況はよくありません。ここで警備員が駆けつけてくれれば、店内破壊の罪で捕まってしまうでしょう。PCは上がった血圧を好きなだけ下げることができます(上げることはできません)。

しかし現れたのは、オーフェンたちを罠にはめた少女ナオミ〈NPC1〉でした。

「ウワサ通りだけど、まだまだ破壊し足りないわ。私たちがお相手するわ。本気を出してよ!」

ナオミをリーダーとした5人の少女看板娘5人衆〈NPC1・4・7〉が襲いかかってきます。

PCが、なぜ戦わなければならないのか尋ねると、相手は真相を話します。詳しくは〈NPC1〉の解説を見ましょう。



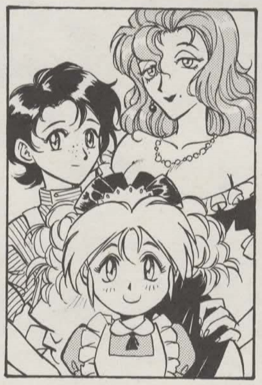
〈NPC6〉地元商店街オヤジトリオ

〝包丁の魔術士〟魚屋のバクスター、〝芸術の解体人〟肉屋のガンブ、〝大根の舞人〟八百屋のオージ、彼らは地元商店街では「すずかけ通り三連星」と呼ばれる強者です。

オーフェンにはかなわないとは知りつつも、商店街のために挑みかかってきます。倒されるために特攻をかける悲壮感の演出がポイント。3人ともひと目でその商売がわかるコスチュームを着ています。

○データ(3人とも共通。戦闘技能のみ個別)

ボディ6　メンタル4　テクニック7
屈強さ6　耐久力3　HP5
特徴　：オヤジ、人情家
戦闘技能：「イワシミサイル」
　「コロッケボンバー」
　「大根ソード」
　それぞれレベル合計9・威力2
　「商店街万歳ストリームアタック」
　レベル合計17・威力12・必要血圧3
　合体必殺技。全員の血圧が3以上の時、1回だけ使える。ひとりでも倒されていれば、使えない。



〈NPC7〉看板娘5人衆の残り3人

洋菓子店の娘ルルーはエプロンドレスで金髪の美少女です。クリーニング店の娘エリザベートは霧吹きとアイロンを持った子で、そばかすに黒髪。酒場の娘ビアンカは最年長で、やたら露出度の高い服を着ています。ビアンカはコギーに目を向けず、オーフェンのみに攻撃を加えます。

○データ

ルルー
ボディ4　メンタル6　テクニック6
屈強さ6　耐久力3　HP6
特徴　：幼稚、小柄
戦闘技能：「す、すいません! 転んだ拍子にデコレーションケーキが顔面に当たっちゃった攻撃」
　レベル合計11　威力4

エリザベート
ボディ6　メンタル6　テクニック6
屈強さ7　耐久力2　HP8
特徴　：内気
戦闘技能：「あ〜っ! 手が滑って灼熱のアイロンを飛ばしちゃった攻撃」
　レベル合計9　威力9

ビアンカ
ボディ8　メンタル4　テクニック8
屈強さ8　耐久力4　HP8
特徴　：妖艶、ナイスバディ
戦闘技能：「いや〜ん、転んじゃったぁ。恥ずかしい所ぜんぶ見えちゃう〜ん攻撃」
　レベル合計12　威力8



ラストバトルだ！

地元商店街の目的は、オーフェンの圧倒的破壊力を利用して〝どらごん〟を破壊することでした。看板娘5人衆との戦いで最上階レストランはメチャメチャになりましたが、その被害はさすがにビル全体には及んでいません。

看板娘たちはその悲願を達成できずに全滅してしまいます。しかし、事件はこれで終わったわけではないのです。

〝どらごん〟側はこの騒ぎに対して今まで何ら反応してきませんでした。レストランで暴れているのがオーフェンと知った彼らは、こんなこともあろうかと雇っておいた特A級の用心棒を送り込んできたのです。

「……貴様が地元商店街の破壊工作員とはな。頑丈なこの建物を、よくここまで破壊したものだ」

現れたのはたったひとりです。その黒いスーツ姿の不気味な男フォックス〈NPC8〉はオーフェンを地元商店街に雇われた営業妨害者と決めつけ、戦いを挑んできます。

フォックスは、オーフェンが何と言おうとまったく聞く耳持ちません。もちろんコギーの《警察特権》など問題外です。

な、何だってんだいったい、次から次へと。いや、いいんだ。こんな生活には慣れてるし……売られたケンカは買うしかねーよな。

いずれにせよ、この用心棒は最後の敵らしい。降りかかる火の粉は払うのみってとこか？　せっかく手に入れた缶詰めの山を無事に持ち帰るためにもな……ううっ、自分で言ってて情けないぜ。

ところでシナリオにはたくさんのNPCが出てくるが、GMは奴らをうまく演じ分けてくれ。

どれも特徴のある奴らだからな、そう難しくないだろう。たとえばNPCひとりひとり違った喋り方をするだけ、語尾を特徴的にするだけでも、ずっとキャラクターの雰囲気が出てくる。

そして、そういうマスタリングをすれば、ゲームはすごく面白くなってくるんだ。

魔術士オーフェンはぐれ旅 RPG 無謀編

怒濤のエンディング!

オーフェンと用心棒の熾烈な戦いにより、ビル全体は甚大な被害を受けますが、まだ倒壊してはいません。

魔術士に敗れたフォックスは負けを認めました。しかし、魔法陣の上の1ソケット銀貨から指を離そうとしたとたん、青ざめて震え出します。

「コ……コックリさんが帰ってくれない……」

PCたちが用心棒にどういうことなのか尋ねようとすると、用心棒フォックスは「制御できなくなった、助けてくれ!」などとわめき散らします。

直後、彼の指のコインは勝手に動き出し、《あ・ら・し》《た・つ・ま・き》《お・ん・り・よ・う》と、物騒な予言を告げまくり始めました。

空には暗雲が立ち込め、嵐が吹き荒れ、"どらごん"店内のいたる所に魑魅魍魎が出現し、残っていた客はパニックに陥ります。

しまいには超大型竜巻が急速に近づいてきます。竜巻は逃げようとするオーフェンたちもろとも、弱っていたビルを完膚なきまで破壊してしまいます。

……かくして、総合ショッピングビル"どらごん"は正式オープンを目前に、トトカンタから突如姿を消したのでした。この事件の裏に何があったのか、それは一般には知られていません。そして、事件に関わった人々も決して口を開くことはないでしょう。



〈NPC8〉祟り屋フォックス

地元商店街の破壊活動を予測して、"どらごん"側に雇われた用心棒。黒いスーツにサングラスと、いかにも悪役らしい格好をしています。

彼は東方の果ての国に伝わる禁呪《お願いコックリさん》を使う魔術士です。「あ」から「ん」までの50音が書かれた魔法陣と1ソケット銀貨を持ち歩き、これらを使って戦います。

『ぱうぱうぱおーん！　コックリさんよ！　敵を打ち倒し給え!!』

魔法陣の上に置かれたコインを人差し指で軽く押さえ、このように呪文を唱えると、コックリさんは悪夢のような魔法で敵を攻撃します。

1ソケット銀貨は魔法陣の上を動き出し、文字を順に指します。

たとえば、コックリさんが「か・み・な・り」と告げると、雷が天井を突き破って落ちてきます。「ふ・ぶ・き」は店内にブリザードが吹き荒れ、「ば・く・は・つ」ならば敵の足元がいきなり爆発します。「呪い」なら、不気味な幽霊が出てきてダメージを与えます。まれに勘違いして、占いをしてしまうこともあります。

コックリさんのどの魔法が発動するかは誰にもわかりません。GMは攻撃が成功するたびにダイスを1個振ってどの魔法が発動したか決めます。なお、戦闘技能のレベル合計はすべて13です。

○データ
ボディ8　メンタル6　テクニック7
屈強さ8　耐久力6　HP9
特徴：サングラスの下は可愛い瞳♡
戦闘技能：出目1「か・み・な・り」威力5
出目2「ふ・ぶ・き」威力6
出目3「ば・く・は・つ」威力7
出目4「の・ろ・い」威力9
出目5「豊作占い」威力0
この地方は今年、豊作か凶作か告げる。
出目6「恋占い」威力0
敵が片思いしている異性の名前を告げてしまう。

まったく……無謀編らしいエンディングだな。

しかし、一方的にケンカを売られたあげく、最後は竜巻に吹っ飛ばされるってのはどーゆーわけだ!　しかも、俺は今回おそらく1ソケットも儲けていない。納得いかん、まったくもってヒドすぎるぜ!!

え？　美少女看板娘とか地元商店街からは感謝されてるだろうって？　おいしいことなんて、何にもありゃしないぜ。あいつらは俺のことを恐れてるのか、お礼になんて来やしないんだから。

そもそも、あんな異常性格者の塊みたいな地元商店街で、誰が買い物をするかってんだ!

『MAGIUS 魔術士オーフェンはぐれ旅RPG』体験版はどうだったかな？　体験版とはいっても、MAGIUSの基本ルールを知らないと、ちょっと遊びにくいかもしれない。

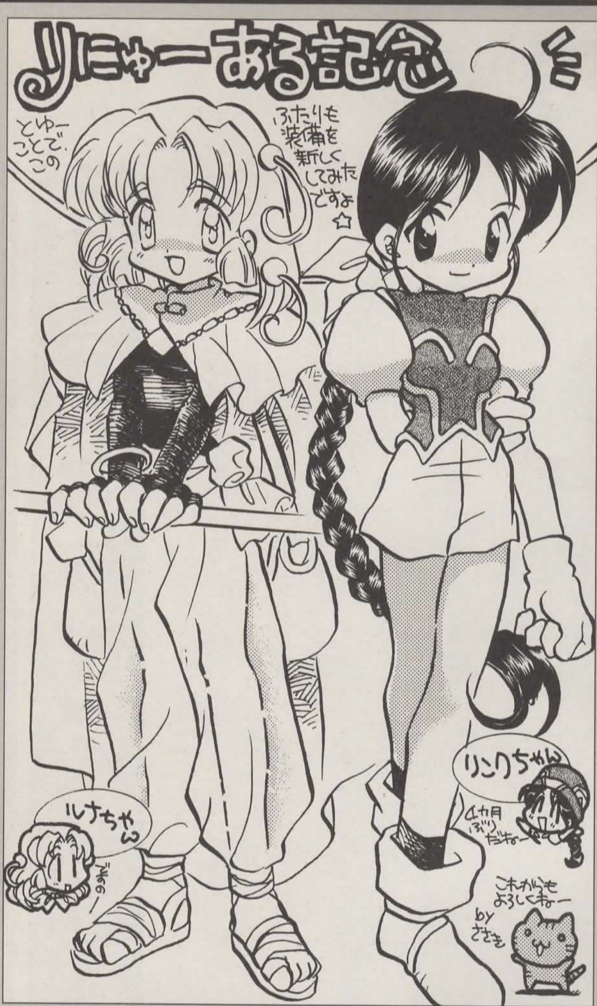
知らない、という人は本屋さんへいって『MAGIUSスタートブック』を買ってこよう。行動チェックのやり方を知るためだけじゃなく、テーブルトークRPGとはどんな遊びなのかを知る、入門書としても役立つぞ。

さて、カラーページでも書いたが、『オーフェンRPG無謀編』はこの夏に発売される。PCとして使えるキャラクターはオーフェン、コギーに加えボルカン、ドーチンの地人兄弟とボギーにキース。残念ながらマジクは使えない。

「いやだ、俺は絶対にマジクで遊ぶんだ」というお方は『オーフェンRPG』第2弾を待っていてくれ。こちらは長編版をベースにデザインされたゲームで、主人公オーフェンはもちろんマジクやクリーオウがPCとして登場する。

えー、まああくまでついでではあるがボルカン&ドーチンの地人兄弟も、長編版でも出演する予定だ。

7月発売の「RPGドラゴン」14号では無謀編版、長編版の「オーフェンRPGダブル特集」を予定している。期待して待て。



TRPG なんでもQ&A

question & answer

春なのでQ&Aも衣替え。気分一新し、ゲームの疑問にばりばり答えるぞ。今回の目玉は「ソード・ワールドRPG完全版」誤植訂正スペシャル。それじゃ、いってみよ〜か!

月刊化されたら……1年でバックナンバー全部と同じ冊数だ!

MAGIUS スレイヤーズRPG

回答者 中澤光博

Q1 『聖王都あどべんちゃあ』の質問です。場所を破壊した回数だけ最後の報酬が差し引かれるというルールがありますが、ハッタリでMPがマイナスされても報酬には関係ないのでしょうか?

A1 関係ありません。場所を破壊した場合は、その損害賠償として報酬が差し引かれるのです。ハッタリの場合、実害を与えるわけではありませんから、お金を払う必要はありません。したがって、報酬が差し引かれることもないわけです。

Q2 『入門!リナの魔法教室』の質問です。テクニックの能力値が低いキャラクターで、リナ先生が担任になってしまうと、授業を抜け出すこともできず、HPが減り過ぎて途中でリタイヤしてしまいます。どうしたらいいのでしょうか?

A2 とりあえず、毎回授業を抜け出すのにチャレンジしてみてください。行く先はアメリア先生の白魔術の理論です。この授業を受ければ、かなりの確率で〈体術〉を獲得することができるはずです。〈体術〉が1レベルでもあれば、授業を抜け出すのが簡単になりますから、その後の展開が楽になるでしょう。

もしまったく〈体術〉を体得することができずに夏休みを迎えてしまったら、ゲストのガウリイ先生の特訓を受けましょう。うまくいけば〈体術〉を獲得できますし、悪くてもHPがかなり上昇するはずです。

これは、アメリア先生以外の担任をもったキャラクターにとって共通のテクニックですから、覚えておくと便利でしょう。

Q3 『聖王都あどべんちゃあ』と『入門!リナの魔法教室』に関する質問です。魔法教室で作ったキャラクターで、『聖王都あどべんちゃあ』を遊ぶことはできませんか?

A3 魔法教室の中で、『だんぢょん大作戦』とのリンクのさせ方を説明していたパートがあったはずです。あのルールに加え、次のような指示にしたがうことで、魔法教室のキャラクターで『聖王都あどべんちゃあ』を遊ぶことができます。

・街での評判は、初期値が40になる。ただし、ナーガ先生が担任だったキャラクターは、初期値を25にしなくてはならない。

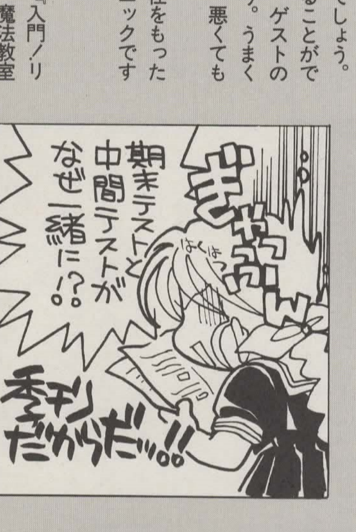
・〈話術〉は〈早口〉と同じレベルになる。

・〈ハッタリ〉は、〈早口〉〈忍耐〉〈体術〉の中で、最もレベルの高いものと同じレベルになる。

・キャラクターの目的は担任と同じである。ただし、シルフィール先生が担任の場合は、「人助けのイベントに三回以上成功する」ことが目的となる。

・キャラクターによって行くことが選択できない場所は、担任の先生と同じになる。

以上の変更を、魔法教室に載っていたルールに併せておこなって、『聖王都あどべんちゃあ』を楽しんでみてください。



TRPG なんでもQ&A

どうしても勝ちたい!! 速く移動するためなら私……脱ぎます!

バトルテック

回答者 黒田和人

Q1「戦闘中に武器や弾薬を放棄して、機体重量を軽くすることによって移動力を増やすことはできますか?」

A1「できません」

えー……二重に問題を抱えた質問ですね、これは。

まず『バトルテック』では戦闘中にメックが武器や弾薬を意図的に放棄することはできません。

プレイヤーの選択で弾薬を捨てることできるようになると、弾薬爆発による逆転がなくなってしまいます。確かに、弾薬を捨てることができれば(わりと人気のない)実体弾兵器が使いやすくなることは間違いないですが、ゲームバランスという点から見てもその部分に変更を加えるべきではないと思います。

次に機体の重量が減ったら移動力は増えるのかという問題ですが、これも「できない」ことになっています。

機体に損傷をうけて一部が脱落したメックの重量を計算できないことはないでしょう。そして、エンジン出力をその数値で割って移動力を計算することもやってやれないことはないと思いますが……はっきりいって面倒くさいですよ。

ダメージをうけるごとに機体の重量を再計算して……とやっていると、ゲームの展開が非常に遅くなってしまいます。

現在のシンプルなルールのほうがプレイアビリティも高く、美しいシステムだと思います。

ですから移動力に関しては「最初の重量に準ずる」ということに規定しています。

Q2「PPCやLAMって何の略ですか?」

A2「PPCは『Particle Projection Cannon』、LAMは『Land-Air,Mech』の略です」

PPCの単語の意味は「(荷電)粒子」を「投射する」「砲」です。そのまんまですね(笑)。

LAMは直訳すれば「陸空両用メック」ということになるでしょうか。しかし「可変型メック」のほうが実際のイメージに近いので、訳語としてはこちらを使用しています。



《透明化》した赤ちゃんに、アストラル空間から「いないいないばあ」

シャドウラン

回答者 江川晃



ドミノ「それでは、今回も『シャドウラン』に関する質問にお答えしていきましょう。まず、『TOKYOソースブック』に関連した質問が来てるわね。『陰陽師は魔力収束具を使うことができますか?』」

Λ「おお、これは結構重要なポイントでした。結論を言うと、魔力収束具を使うことはできます」

ドミノ「使えるって、魔法使いが収束具を使えるのはあたりまえじゃないの? どこが重要なのよ?」

Λ「いえいえ。実は、陰陽師のキャラクターはフィジカル・アデプトと同じように、魔力のレーティングを使っていろいろな特殊能力を〝買って〟いくんです。……で、特殊能力の獲得は、魔力収束具がない状態のレーティングで考えなければいけません」

ドミノ「あ、わかったわ。サイバーウェアの埋め込みなんかで低下した分を収束具で補ってから、特殊能力を身につけることはできない、と。そう言いたいわけね」

Λ「当たりです」

ドミノ「じゃ、次の質問にいきましょう。また、魔法関係の質問ね。『実体化した精霊に、アストラル空間から呪文をかけることはできますか?』」

Λ「これは可能です。精霊は、実体化していても、アストラル空間との重なりがありますからね。もっと言えば、アストラル空間から、物質空間に呪文をかける〝橋渡し〟にすることもできます」

ドミノ「えっと、どういうことだっけ?」

Λ「普通、アストラル空間から物質空間へ、直接に呪文をかけることはできません。でも、二つの空間をつなぐ収束具を通せば呪文をかけられるようになります。実体化した精霊も、これと同じですよ。《理力球》なんかの物理呪文を使えば、〝橋渡し〟にした精霊を中心に効果範囲全体に影響を及ぼすこともできるわけです」

ドミノ「はあはあ、なるほど。精霊を使い潰すつもりなら、いろいろ使える手になりそうね。それじゃあ、最後の質問にいきましょう。『《透明化》や《完全透明化》の呪文がかかっていると、アストラル空間から見ても透明になるのですか?』」

Λ「アストラル空間では、魔法のエネルギーを感じとることができます。したがって、呪文がかけられた物体や人物も、アストラル空間からはしっかり見えてしまうことになります。《透明化》の呪文も、例外じゃないと思いますよ」

ドミノ「あらあら、アストラル空間で身を隠すのは、なかなか大変みたいね」

Λ「そういうことになります。ただ、どんな呪文がかけられているかを明らかにするには、魔術技能での判定が必要になるんで注意してください」

ドミノ「というわけで、今回はここまで。質問のおハガキ、お待ちしています」

ソード・ワールドRPG

回答者　清松みゆき

ダガー連続投射！　気分は「霞朱雀」（ストIII）?!

清松　毎度おなじみ、無駄話のコーナーです。

みーちゃん　違うだろ。

清松　やっぱりレジー・ホワイトは神様だったねえなどと、スーパーボウルの話でもしようと思ったが、考えてみると6月発売なので、まったく時期はずれになると気づいてしまった。

みーちゃん　だったらやめろ。

清松　というわけで、ほかにネタない？

みーちゃん　知らんわい！（すぱーん）

清松　……いてて（最近、ツッコミがきつくなってきたな）。さてと、実は重要なお知らせが一つあります。

みーちゃん　そんなのがあるなら、無駄話なんてしてんなよ。

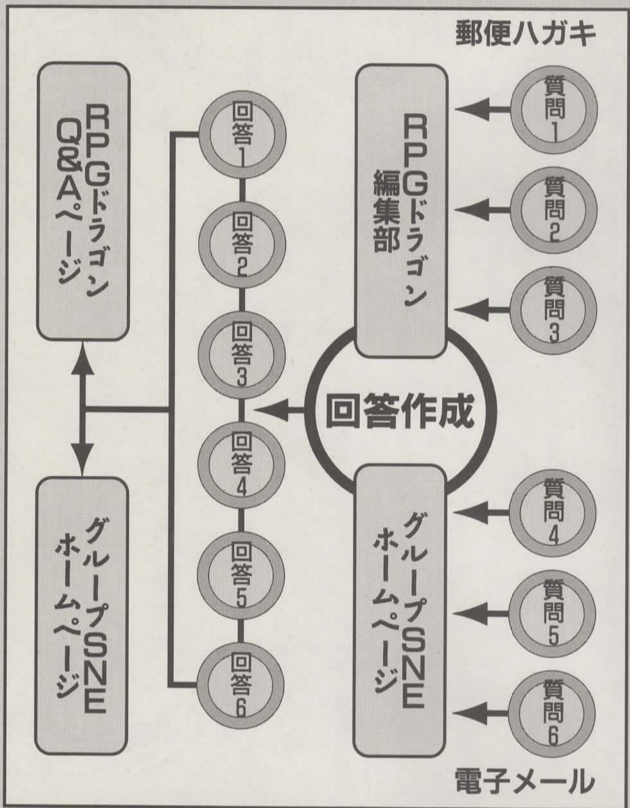
清松　実は、このたびグループSNEではインターネット上にホームページを持つことになりました。

みーちゃん　あ、そうだったね。アドレスは、http：//www.groupsne.co.jp/だよね。

清松　そうです。で、このインターネットもQ&Aの出入口にすることにしました。

みーちゃん　質問はインターネット上でもOKってこと？

清松　出入口って言ったろ。回答もインターネット上に載せられる。図に描くと、こう。





みーちゃん　わざわざ図に描くようなこと？（笑）

清松　出入口が二つずつあることがわかってもらえればいいんだけどね。

みーちゃん　でも、これだとさ、インターネット経由で来た質問の答えが『RPGドラゴン』にも載るんだよね。

清松　そう。逆に、『RPGドラゴン』あてで来た質問への回答がホームページにも載る。

みーちゃん　無駄じゃないの？　インターネット使う人は、インターネットで回答読めばいいんだから。

清松　僕は「Q&A」はそういうものじゃないと思っている。ある人が疑問に思ったことは、別の人が同じ場面に出くわせば、やはり疑問に思うことも多い。こちらに届く質問は、その人個人のものではなく、代表の声だと考える。だから、より多くの人に告知すべきだと思っているのさ。

みーちゃん　そういえば、よく重なっているもんね。

清松　実際、それを何年も続けたおかげで、『完全版』が、あれだけかっちりとしたルールになったと思っている。というわけで、出入口を二つ作りました。ただ、注意してほしいのは、すべての質問に即座に回答できるとは限らないことです。

みーちゃん　わからないからか？

清松　違う！　時間の都合だ。そりゃね、僕がQ&Aしかしなくていいというのなら、少なくともインターネット上では、すべての質問に時間を置かずに回答できるだろうさ。でも、そうなると『混沌の大地』の続刊も、ソード・ワールドのほかのサプリメントも、なーんにも出なくなってしまうぞ。

みーちゃん　それも困るか。

清松　僕と僕の家族も生活できなくなるしね（笑）。なるべく、多くの質問には答えるつもりだけど、100%を期待されても、正直辛いのだ。

みーちゃん　なるほど。では、質問に。「フォーセリアに紙幣はありますか？　あるいは『50ガメル玉』のようなものは？」

清松　紙幣はありません。50ガメル玉も。ただし、金貨1枚が50ガメルとして流通しています。

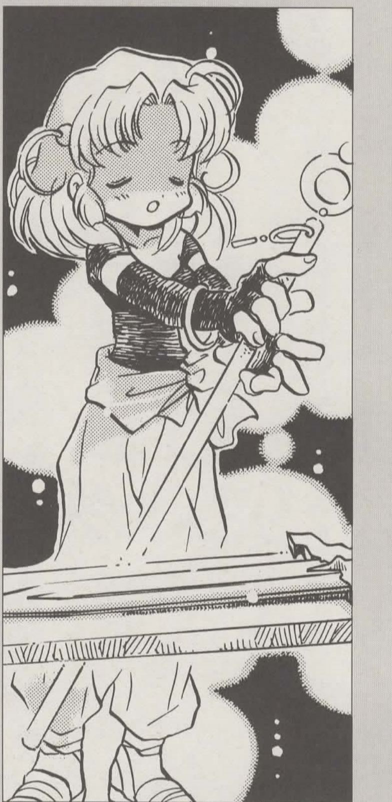
みーちゃん　「デーモンの俗称ランクとモンスター・レベルとの関係を教えてください。魔神王（デーモンロード）は何レベルで下位魔神（レッサー・デーモン）は何レベルなんでしょう？」

清松　えーっと、あくまで目安だけど、

	レベル
魔神王（デーモンロード）	：なし
魔神将（アークデーモン）	：13～15
上位魔神（グレーター・デーモン）	：9～12
下位魔神（レッサー・デーモン）	：5～8

TRPGなんでもQ&A

みーちゃん　その「なし」って何よ？
清松　古竜（エンシェント・ドラゴン）や精霊王と同じで、ふつうは人間に倒されるような存在ではない、ってこったね。まあ、アレクラストには魔神将以上はまず出てこないだろう。
みーちゃん　「ダーツ、ダガーの複数投擲では同時に投擲したすべてにおいて個別に計算するのでしょうか？　それとも、ダメージ魔法の『ダメージの拡大』と同じように最大値を使うのですか？　具体的な例を示して教えてください」
清松　投擲されたそれぞれについて、1本ずつ命中判定を行ない、命中したそれぞれがダメージを与えます。ダガーを3本まとめて投擲したとしよう。
みーちゃん　うん。
清松　まず命中判定を3回、それぞれサイコロを振って行なう。だから、全部はずれ、1本命中2本はずれ、2本命中1本はずれ、全部命中のどれかの結果になる。
みーちゃん　そうだね。
清松　で、2本だけ命中したとしよう。すると、そのそれぞれに打撃ロールを行ない、追加ダメージを足して、ダメージを計算する。1本目が10点、2本目が8点というふうに。
みーちゃん　それで？
清松　それぞれについてモンスターの防御点を引く。敵がキャラクター表記なら、それぞれについて防御ロールを行ない、それぞれごとのダメージの軽減を決める。1本目がマイナス6点、2本目がマイナス9点のようにね。
みーちゃん　それからダメージ計算？
清松　そう。今のケースなら、1本目が10－6＝4点のダメージ、2本目は全部のダメージを防がれたことになる。結局、ダメージは4点だけということだね。
みーちゃん　な～んだ、結局、1ラウンドに3回攻撃しているようなものなんだ。
清松　そう言うのが、簡単だったか（笑）。
みーちゃん　「魔法に集中している場合、各魔法ごとに一定の動作を繰り返しているのですか？　それともまったく動かなくても精神だけ集中していればいいのですか？　後者だとすると、集中を維持していても、〝ブレードネット〟ではダメージを受けないのでしょうか？」
清松　後者です。ですから、集中を維持している状態のときに〝ブレードネット〟をかけられても集中は阻害されません。
みーちゃん　悲しい？
清松　単に集中を阻害するために魔法をかけるのなら、ふつーのダメージ魔法でいいと思うが？（笑）。それから、さすがに〝ブレードネット〟をすでにかけられている魔法使いが、集中の必要な魔法をかけることはできません。呪文の完成までにも精神集中が必要で、それはダメージによって阻害されるからです。
みーちゃん　集中の関連では、『ソード・ワールドRPGリプレイ風雲ミラルゴ編』で、〝コンシール・セルフ〟を使いながら、字を書くことなんてできるの？」という質問も来てたけど？
清松　ゆっくりとなら書けると思うよ。『Q&Aブック』で、ものを拾うのはダメと書いたけど、あれも、ゆっくりとなら拾えてもいいよな、と思っている。さっと拾い上げたり、人にぽんと渡したり、はダメだけどね。
みーちゃん　「木刀の柄の部分に小物を入れることができるような細工をし、〝ハード・ロック〟と〝クリエイト・デバイス〟をかけて、鉄の強度を持つ魔法の発動体は作れますか？」
清松　鉄の棒に〝クリエイト・デバイス〟をかけたらすむこっちゃがね（笑）。
みーちゃん　「『完全版』で、重ねがけの制限を明確にしたのはいいのですが、魔剣に、〝インクリース・ウェイト〟がかかってしまうようになってしまいました。そのため、すぐに戦士が無力化されてしまうのですが？」
清松　もともと、〝インクリース・ウェイト〟は強力な魔法だね。旧版ルールだって、魔剣でなければ、その戦術は有効だもの。だからこそ〝遺失〟にもしているわけだけど。
みーちゃん　で？
清松　そうさなあ。魔剣をそうやって無力化されるのが怖いなら、それに永続の〝マジック・プロテクション〟でもかけてみたらどうだろう？　達成値は15ぐらいで。
みーちゃん　なるほど。
清松　もともと古代王国の魔術師は蛮族に使わせるために魔剣を作ったから、そうやって魔法から守られている魔剣はあまり多くはないと思うけどね。でも、逆に特別な魔剣なら〝マジック・プロテクション〟で守られていて不思議じゃないとも言えるね。



ドラゴンハーフRPG

回答者　清松みゆき

どっちでもいいから質問がほしい！

みーちゃん　今号も、『ドラゴンハーフRPG』に関する質問はありません。
清松　しゃあないね。とりあえず入口を開けてるだけだから（笑）。
みーちゃん　でも、『ドラゴンハーフRPG』に関する話題はあるんでしょ？
清松　うん。『ソード・ワールドRPG』のコーナーでも言ったけど、グループSNEがホームページを開設しました。この中に、『ドラゴンハーフRPG』のQ&Aを載せています。これは、『ドラゴンマガジン』時代も含めて、昔のこのコーナーの内容を再録したものです。〝はみ出しメイルボックス〟として募集した読者からのアイデアなんかも載せてますので、一度見てやってください。こんな形で、SNEホームページはゲームサポートに充実させていこうと思ってますので、よろしくね。



この誤植訂正であなたの「完全版」もより完全に!!

ソード・ワールドRPG完全版 誤植訂正スペシャル！ その1

——回答者 清松みゆき

みなさんお待ちかね！「完全版」の誤植訂正その1です。今回はプレイする上で特に重要なものを載せました。今回載りきらなかった分は、次号以降でフォローするのでもう少し待ってね。

※この訂正文(エラッタ)は基本的に3行で記述されています。

P** C* L**
　間違いの記述
→正しい記述

　頭の1行は誤植位置です。ページ（P）段（C）、行（L）で書かれています。図版や表では段数（C）の代わりに、「図版」、「表x－y表名」と書かれています。
　次に、誤植部分が記述されています。ここに【無記入】とだけある場合には、本の中では何も記されていないことを表わします。
　最後に、誤植の訂正です。ここに【削除】とだけある場合には、本の中では何も記されていないことを表します。
　記述部分が一行だけで【挿入(そうにゅう)】とある場合は、その行の間に、【挿入】以降に記されたものを挿入することを表わします。
※文中の行数（L）は、次の数えかたに従ってください。
　本文中
　行数はすべて段の中でのみカウントしています。
　3段に渡る大タイトルは、前後の空白行まで含めて1行としています。
　小タイトルにおいては、タイトル内の行数もそのままカウントします。
　空白行は、大タイトル前後を除き、すべて1行です。
　表中　表内の行数のみでカウント（表タイトルも無視）、罫線(けいせん)はカウントしません。
　図版中
　行表示はありません。大まかに左上、中上、右上、左中、中央、右中、左下、中下、右下と分類し、さらに次で位置を特定しています。

P23 C2 L27
　修得にも
→技能修得にも

P34 図版 右下：スモールシールドの回避力修正欄
　【無記入】
→1

P34 図版 右下：リングメイルの回避力修正欄
　1
→【削除】

※P50の図版もP34の図版と同様に修正

P51 図版 中央：黒枠の②の項目
　攻撃力をキーナンバーに
→打撃力をキーナンバーに

P53 C2 L16
　「*」となっています
→「**」となっています

P54 図版 中下：④でも～
　④でも求めた
→④で求めた

P55 C3 L30
　（ダメージ減少）}＝6
→（ダメージ減少）}＝5

P57 図版 中央：黒枠の③の項目
　「攻撃力」をキーナンバーに
→「打撃力」をキーナンバーに

P70 表5－1 L1
　体積
→面積拡大での長さ

P77 C1 L18
　目標サイズ
→目標体積

P78 C1 L39
　目標サイズ
→目標体積

P78 C3 L2
　279ページを
→239ページを

P79 C3 L42～43
　目標サイズ
→目標体積

P81 C3 L12
　（265ページ）や
→（231ページ）や

P81 C3 L13
　（280ページ）の
→（240ページ）の

P81 C3 L17
　279ページを
→239ページを

P84 C2 L24
　280ページを
→240ページを

P84 C3 L7
　拡大＝持続時間
→拡大＝持続時間、効果（説明参照）

P84 C3 L14
　呪文を2回用いねばなりません。
→呪文を2倍に拡大しなければなりません。

P90 C2 L12
　273ページを
→235ページを

P97 C2 L14
　距離＝接触
→距離＝10メートル

P100 C2 L38～39
　目標サイズ
→目標体積

※魔法データの補完

P102 C1 L12～L13
　【挿入】抵抗＝効果減少

P110 C2 L21
　（137ページ）を
→（173ページ）を

P111 C3 L8
　る魔法）
→る魔法）、儀式

P117 C2 L18
　種別＝探知、ダメージ（特殊）
→種別＝探知

P117 C2 L19
　拡大＝持続時間、範囲面積、ダメージ
→拡大＝持続時間、範囲面積

P155 C3 L37
　☆ページを
→192ページを

P156 C3 L27
　データはページを
→データは231ページを

P172 C2 L15
　（すべて）、サテュロス
→（すべて）、スプリガン、サテュロス

P172 C2 L21～22
　バンパイア（バンパイア、ノーライフ・キング）、
→【削除】

P172 C2 L25
　暗黒の神官戦士
→兵士（すべて）、暗黒の神官戦士

P172 C2 L28
　テルキーネス、ヘッド・ディスプレーサー
→ツインテール・キャット、テルキーネス、ヘッド・ディスプレーサー

P172 C2 L30
　シー
→ドラゴン（エルダー）

TRPGなんでもQ&A

P172 C2 L33
レッサーデーモン（すべて）
→シー、レッサー・デーモン（すべて）

P172 C2 L40
サラマンダー、シルフ
→サラマンダー、サンドマン、シルフ

P175 C2 L9
全体に／61
→全体に1／6

P180 C1 L24
ライカンスロープの信仰は
→ライカンスロープの進行は

P181 C2 L35
（167ページ）の
→166ページ）の

P195 C2 L14
回避点＝12
→回避点＝12⑤

P195 L35
回避点＝12
→回避点＝12⑤

P195 L40〜41
【挿入】毒、病気に冒されない
→特殊能力に追加

P196 L1
水の精霊のみ
→ウインディーネのみ

P198 L38
知能＝低い
→知能＝人間なみ

P198 L45
12／6
→13／6

P202 C1 L33
炎の精霊
→炎の精霊のみ

P202 C2 L25〜26
【挿入】雪上適応
※特殊能力に追加

P206 C1 L13
言語＝－
→言語＝なし

P211 C1 L43
追加ダメージ5
→追加ダメージ8

P211 C2 L15
締め
→締め：17⑩

P215 C1 L11
知能＝低い
→知能＝動物なみ

P217 C3 L7
反応＝敵対的
→反応＝暴力的

P218 C1 L44
敏捷度＝10
→敏捷度＝15

P220 C3 L37
知能＝低い
→知能＝動物なみ

P226 C3 L36
反応＝中立
→反応＝腹具合による



P229 C2 L42〜43
【挿入】ノーム、ドライアードのみ

P229 C2 L44〜45
【挿入】精神的攻撃は無効

P230 C1 L7〜8
【挿入】ノーム、ドライアードのみ

P233 C3 L41
移動速度＝24
→移動速度＝0

P234 C1 L11
知覚＝擬似
→知覚＝魔法

P235 C2 L10
知覚＝擬似
→知覚＝魔法

P236 C1 L13
言語＝生前のもの
→言語＝生前のもの（下位古代語を必ず含む）

P240 C1 L22
知能＝低い
→知能＝命令を聞く

P242 C3 L45
追加ダメージ5
→追加ダメージ3

P243 C1 L17
追加ダメージを5点
→追加ダメージを3点

P247 C1 L17
攻撃点＝トゲ：14⑦
→攻撃点＝トゲ×2：14⑦

P247 C2 L1
打撃点＝16
→打撃点＝16×2

P254 C2 L5
《病い》
→《病い／伝染》

P271 C1 L42
4回使えば－4
→4回使えば－3

※現在再版中の「完全版」には、今回掲載された誤植訂正が、反映されています。

応募規定

●このコーナーでは、『ソード・ワールドRPG』『バトルテック』『シャドウラン』『ドラゴンハーフRPG』『モンスターメーカーRPG』『MAGIUS』の各ゲームに関する質問を受け付けています。ルールを読んでわからなかったことや、プレイしているときに出てきた疑問など、どしどしご質問ください。

●封書による複数投稿は認めますが、その場合も質問一つにつき一枚にまとめ、裏面に住所／氏名を明記して下さい。

●宛先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
TRPGなんでもQ&A／係

富士見汎用RPGシステム　『マギウス』シリーズ

富士見ドラゴンブック

MAGIUS

Multiple Assignable Game Interface for Universal System［富士見汎用システム］

ダイスを振り出したら止まらない!

新しい冒険を創り続けるRPG

“初心者だけど色々なRPGをプレイしたい”
“もっと簡単に、たくさんのRPGを楽しみたい”
そんな願いを可能にするRPGシステムが登場!
『MAGIUS』は“一つの基本ルールを覚える事で、複数のRPGを楽しめる”システムです!!



START BOOK

MAGIUSスタートブック

富士見書房　編　価格420円

MAGIUSシリーズ全体の基本ルールです。本書のルールを使用する事で、発売されている『サプリメント』をプレイする事ができます。

MAGIUS・サプリメント既刊　好評発売中!!

※注意:MAGIUS・サプリメントをプレイするには「MAGIUSスタートブック」が必要です



恋もゲームもサミーにおまかせ
ハイパー魔法少女RPG登場!

魔法少女プリティサミーRPG

泥士朗/実験室　著
価格560円

©AIC/PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・萬年社

MAGIUS「天地無用!」「天地無用! in LOVE」シリーズもチェック!



天地無用!RPG
天地争奪戦
泥士朗/実験室　著
価格621円



騒動無用!
天地無用!RPG
泥士朗/実験室　著
価格583円



天地無用!漂流記
MAGIUS天地無用!RPGリプレイ集
泥士朗/実験室　著
価格515円



天地無用! in LOVE RPG
たのあきら/F.E.A.R.　著
価格621円

©AIC/PIONEER LDC,INC.©AIC/天地無用!劇場版製作委員会

●五竜亭RPG
「五竜亭の大騒動!」
●モンスターメーカー学園RPG
「学園祭編」
●ロケットガールRPG
●蓬莱学園RPG
「蓬莱83分署」
●サイレントメビウスRPG
●セイバーマリオネットJ-RPG
「ぼくだけのアリシア」
●それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG
「ゲットレディ、GO!」
●新世紀エヴァンゲリオンRPG
「決戦!第3新東京市」
●スレイヤーズRPG
「ナーガ様といっしょ♡」
「だんぢょん大作戦!」
「入門!リナの魔法教室」
「聖王都あどべんちゃあ」
●MAGIUSスレイヤーズRPGリプレイ集
「ナーガ様がいっぱい」

MAGIUS・サプリメントは今後も続々発売予定!乞う、ご期待!!

富士見書房
●書店にない場合は、店頭にてご注文下さい
※価格は税抜き価格です

パッと出ました、4人の冒険者
イケてる冒険、始まりはじまり～




おれ達ってなーんかたらなくないか？
ピッ
何ヨ リーダー ほーしゅーならちゃんと四等分してるんじゃん
ムッ
ふまんか？ ズルしてないぞ
金じゃねぇなぁ
戦力ですかー
戦
力か
とーぞくの梅丸・・・
キュッ キュッ
その弟子グラスランナーのアイラー
もぐもぐ
戦士のメルナ
ほえっ



ほんで
耳長じじい
ソーサラーかぁ
キー
どぁーれが
じじいだぁあ!!
250歳をじじいといわず
何というのヨ
ムキー
あ……あの――
分かりましたぁ
分かったぜ
レゾ
「女」だろ
ピンポーン
このオレ様が
わざわざ森から
出てきたのは
それが目的
だったのだヨ
諸君!!
……ええ
リーダー
目的あったん
ですか?
そおーれだぁ
くぁー
私、女
なんですが
――……
あたしもー
イエーイ
人間のお姉ちゃんと
結婚するのだ――!
パンパカパーん
レゾの幻想。
仮
彼女いない歴150年
エルフに
もてないんだねぇー
だから
女なんですぅ
私…。



あのぉリーダー
私とアイラーは
女の子ですから
たりてますよ
ぱっ
かわいー女の子がたらんよなぁ
同感じゃ…
一匹は見た目
がきだしな
そんなあ
ひどいですぅ
よくいうヨ
じじい……。
まぁいいですケドお
つまりパーティーに
たりないのは
「僧侶」では
ないでしょーかぁ
うちの
パーティのうちわけ
せんし×1
まほーつかい×1
とーぞく×2
そーーか
かわいい女の子の
僧侶かぁ
そーゆーとこが
もてない理由だと
気付けヨ……


こんにちはーッ
すんばらしく
かわいい女の子の
僧侶を
やとおーーー
ぱーーーん
というわけで
メルナ神殿行って
かわいい僧侶を
さがしてこい!!
ええっ
私がぁぁぁ
耳とんがりは
却下だぞ!!
気を
付けますう
数分後……
つれて
きました
おう
でかした
ドキーッ♥
!!!


「僧侶」さんです
オ オオオ
なんじゃそりゃ――っ
ちょっとまて
どこがかわいい
人間の女の子の
僧侶なんだぁ――ッ
オォォォォォ
そおゆ――
問題かぁあ!!
耳とがってない
じゃん
むお――
この際男か女は
おいておこう
これは
人かぁ?
耳とがってないから
人だと思いますぅ
旅につれてける人
この人しかいなくて
耳がとがってなきゃ
みな人かぁあ!


きゃあああぁあぁ
きゃ―― だれかたすけて――!
ハハハ 娘はもらったぞ
ドュドュ
バッ パンパイア!!!
リーダー たすけよう!! 金のにおいがするよ!!
うぉ―― わかっているが 相手が 相手だし〜〜
ああ 行っちゃうぅ――
わははは―ッ
きゃ――
ドドドドド


ビーッ
おじょーさままままぁぁぁぁ
あうっ
ムキャッ
ぴょーーーん
あっ
ありがとうございます旅の方
ムーー
どうぞお礼ですうけとって下さい
すくないですがー。
¥50,000ガメル
おおすげー
でかしたぞさすが俺様の仲間だ!
一人一万ずつでヨスゲ〜〜だ
よかったリーダーみとめてくれるんですねぇーーー
イカスッ
しまったオレとした事が……金につられるとは
かくして僧侶が仲間になった
ムーッ



究極の最終回
見田竜介
黒髪のキャプチュード
ドクターボムの洗脳手術に、必死の抵抗を試みるキャメル。
圧倒的なスプラッシュの力の前に、苦戦するキャプチュード。
真実を知ったキャプチュードの一撃は、届くか!?
COMIC ドラゴン 7月号
6月9日(月)発売　定価540円　本体514円
[絶好調連載陣] セイバー・マリオネットJ　オルフィーナ
シャドウラン　FARCE！明智博士冒険記　朧 OBORO
超伝説の勇者デルホ・イホイ　魔法少女プリティサミー
それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ　マスターチルドレン
ARINA　[好評読切] 我が名は百狐（中編）
伊藤明弘
続ベル☆スタア強盗団
ブライアータウンでの攻防戦は、いよいよ大詰め。
タイムリミット寸前に銀行へ駆け込んだティモンズは、
間に合ったのか？　ベル・スタアVSカーボ、因縁の
対決の行方は!?
TVアニメ
絶好調!!
三作品に注目!!
毎週火曜日 午後6時より (テレビ東京系)
毎週水曜日 深夜25時15分より (テレビ東京)
毎週金曜日 午後6時30分より (テレビ東京系)
天地無用！魎皇鬼
奥田ひとし
超世奇譚 MAZE★爆熱時空
あかほりさとる＆臣士れい
超爆魔道伝スレイヤーズ
神坂一＆義仲翔子
©AIC／PIONEER LDC.
◆富士見書房◆



戦乙女の大地を綴るものたち

第5回

大陸から"混沌の地"を訪れた冒険者たちは、自ら出会った驚異的な出来事を書き記し、新たな知識を賢者ラグワーのもとへ送ってくる
今もなお、冒険者たちは冒険を続ける。手記を書き綴りながら……
この「戦乙女の書」に新しいページを加えるのは、きみ自身だ！
さあ、きみも自分の冒険の記録をこの書に記してみないか!!

AUTHOR 清松みゆき/小川直人
MIYUKI KIYOMATSU/NAOTO OGAWA
ILLUSTRATOR 狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI
MAP DRAWER 森山 忍
SHINOBU MORIYAMA

SWORD WORLD



トゥエル・メッツは、一冊の本を手に取りパラパラと開いた。

二十年前の探索隊で唯一の帰還者が〃混沌の地〃について記した本。そのいくつもある写本の一つだ。

トゥエルにこの写本を売りつけた店の親父は、「こいつは、本物の内容を忠実に写し取った逸品ですよ」と請け負っていた。値段は50ガメル。仲間の女盗賊レアリアが二年前から愛用している、ただの短剣の半値にも満たない。

写本には、製作者がよけいな創造の産物を付け加え、事実が歪められている粗悪品が多い。で、こいつの値段は50ガメル。

トゥエルは、この写本に書かれている内容の半分も信じていなかった。

本をめくる手が、あるページで止まる。そこには、探索隊の一人が行なったある行動について書かれていた。

その人物は、探索隊からはぐれて〃混沌の地〃の原住者であった〃氏族〃の者たちと接触を持った。彼はその〃氏族〃と、探索隊が互いに争うことがないように橋渡し役となるべく〃戦士〃の証しを立てて〃氏族〃の一員となった。そして、再び探索隊に出会った時、両者の不要な争いを見事に避けたのだ。

ただこの写本には、その人物が〃戦士〃の証しを立ててまで〃氏族〃に入ったのは、探索隊のことを考えてだけの行動はないと書いてある。

彼は〃氏族〃の娘と恋に落ちていた。だが、〃混沌の地〃の人間ではないものと〃氏族〃の娘が結ばれるはずもない。

トゥエルは、ため息をついて写本を閉じた。そこで彼は……。

おとぎ話のような恋物語。村を救った戦士様が、美少女と愛し合う。塔に幽閉された、お姫様を恋仲の騎士様が助け出す。そんな子供に聞かせるようなお話。

異境を訪れた男は、そこで運命の出会いに巡り合い、激しい恋心に動かされて剣を取り……。これは、写本を作った人が、つい筆をすべらしたんだろう。現実っていうのは、そんなにロマンチックなもんじゃない。トゥエルは、数日前までそう考えていた。

「そう。ほんの数日前までは、こんなバカな話なんかあるわけないって思ってたんだよなぁ～」

トゥエルは写本を机の上に放り出すと、かたわらの剣を手に立ち上がった。彼は今からその剣と数名の仲間の助力とで〃戦士〃としての証しを立てなければならないのだ。愛する女と結ばれるために。

＊＊＊＊＊＊

■春っス、春っ！　じっとしてても、心がウキャウキャしてくる暖かい日ざし。ポカポカほんわか陽気につられて、今回のケイオスランド紀行はちょっと、暖かめのお話しっス。といっても、暖かいのは出だしだけのような気もするけど。

なんってたって、ケイオスランドだしな……。

〃氏族〃という制度が、宗教的文化としてしっかり根づいているケイオスランドでは、アレクラストから渡ってきた冒険者たちは、異邦人どころか、はっきりと異端者です。たとえその立場が理解され、彼らの社会に受け入れられたとしても、絶対に入りこめない一線は、やはり存在します。

その一線に入りこめる唯一の方法は、自ら〃氏族〃の一員になること。

とはいえ、〃氏族〃の一員になれば、二度とアレクラストには帰ることはできず、さらに〃氏族〃独特のさまざまな規律に縛られることになります（いままでみたいにフラフラできません）。

さらに認められるには、やっかいな試練があるわけで……。普通は、ここまで思い切ることはないでしょう。

さて、ここで思い切ってしまうほどのものは何かと言えばっ！

愛だろ、愛（笑）。

てなわけで、今回トゥエル君は、明るい明日と愛する人のため、仲間たちを引きずりこんで試練に立ち向かうわけです。

では、愛の人トゥエルと、その愛に巻きこまれた人たちを紹介しましょう。

●〃混沌の地〃にマイホーム建設と燃える人間の男性。トゥエル・メッツ
冒険者技能：ファイター2、セージ1

●自分の存在に疑問を持つ、姉御肌のハーフエルフ。レアリア
冒険者技能：シーフ2、シャーマン1

●〃混沌の地〃で使い魔を探すハーフエルフの男性。セレンティア・フィル・ツアレス
冒険者技能：ソーサラー2、セージ1、シーフ1

●やっかいごとと宝が命っ！　の人間の女性。アリエル・パンドラ

冒険者技能：ファイター1、ソーサラー1

てなメンバーです。

　トゥエル君は、キャラクターの要望に本当に、「〝混沌の地〟にマイホームをっ！」と書いてましたからね。今回は、嫁さんつきのマイホーム獲得に奮起していただきましょう。

　レアリア姉さんとセレンティアさんは、ハーフエルフには珍しく、性格真っ直ぐでめんどう見がいいという人たちですし、アリエルちゃんはやっかいごと好きなんで、手を貸すのは惜しまないと思うんですが。

　さてさて。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

■姫の手を握り、いざや出発！って……。

〝混沌の地〟到着：二十五日目

担当者：トゥエル・メッツ

　惚れた相手が悪かったのかもしれない。いや、〝氏族〟の娘だから、当然いろんな困難は予想してたわけで……。

　言い換えよう。惚れた相手の〝氏族〟が悪かったのかもしれない。

　それとも、最初に遭遇したオークレイの氏族との接触がうまくいったのに気をよくして、調子に乗ったのがいけなかったのだろうか？

　西へ西へと進んだボクたちは、いつしか東の六氏族の勢力が（べつに彼らは、他の氏族を支配してるわけじゃないから、この言い方はへんだけど）、かなり弱い地域まで来てしまった。

　サリジナ。それが、その氏族の名前だ。

　彼らは、二十年前の探索隊との接触もなかったせいか、六氏族の連中のように「東の大陸から渡ってきた」なんて言葉を信じようとしなかった。

　そして、オークレイの時もあった誤解、ハーフエルフのレアリアとセイ（セレンティアの愛称だ）が〝混沌〟ではないかという騒ぎ。

　戦う意志がないことを見せて、理解し合うための何日にもおよぶ話し合い。いいかげんどっちも煮詰まって、つまらないことでさえ、いさかいのタネになりかねない状態になって。

　そんな時、ボクたちの言葉にちゃんと耳を貸してくれたのがスィーラだった。父親がオークレイだった彼女は、幼い頃に渡来の人間たちについてきいたことがあったらしい。

　で、彼女を説得役にして話し合いを続け、いろいろと相談に乗ってもらっている内にね……。いや、そんな経緯はどうでもよくって、ともかく試練だっ。

　え～と、ボクが勇気を証明する試練の内容は以下の通り。

　近頃、この村から二日ほど森の中を進んだところにある湖に、数体の〝混沌〟が出没しはじめたらしい。ただ、確認のとれていない噂なので、彼らも〝戦士〟を派遣するなどの行動をうかつにとれない。そこで、現地に赴いて〝混沌〟の存在の有無を確認して、いた場合はその証拠を持ち帰れという。

　「証拠って？」と聞くと、「〝混沌〟の死体なら証拠になるな」とあっさり言われた。

　スィーラの説得もあって、なんとかボクたちの存在は許容されたと思ってたんだけど。

　やっぱり、うとんじられてるんだなぁ。

■サリジナは、女王の重歩兵。敵陣突破のために、切り払う武器を使いこなす。

〝混沌の地〟到着二十一日目

担当者：アリエル・パンドラ

　やっかいごとは好きだけど、ややこしいことは好きじゃないっ！　てなわけで、交渉ごとはセイやトゥエルに任して（そしたらトゥエル、あたし好みのやっかいごとをしょいこんでくれたし）、こっちは新しい知識の収集にはげんでいた。

　だいたい、わたしたちともめていたのだって、村のまとめ役などのおもだった連中ばっかりで、他の村人たちとはある程度は打ち解けてたんだ。話し合いで何日も村に泊りこんでれば当然だけど。

　で、仲良くなった村人に、彼らの母サリジナについていろいろと聞かせてもらった。サリジナは、〝女王〟の軍隊で敵陣を打ち崩す役割を持っていた重戦士だったらしい。戦闘が膠着状態になった時に敵陣の一部を破壊して、戦況を変化させるそうだ。そこで使われる武器は、グレイブ。いや、といってもこれは大陸風の呼び名で、厳密には形も少し違うものだと思うんだけどね。

　あたしはどっちかってえと、力より素速さで勝負のタイプだから、この手の武器はよくわかんないんだけど、なるほど使えりゃ便利だと思う。

　と思ってたら、トゥエルがちゃっかり試練に旅立つ前に、誰から借りたのかグレイブを手にしていた。ああ、そういやあいつの惚れたスィーラの兄（あたしたちの感覚で、本当に血のつながった）が、村で二人しかいない〝戦士〟だって言ってたっけ。

■ここでは怪しげなものはとりあえず〝混沌〟。なんだか、私たちにとっての幽霊みたいな用法ですね。

〝混沌の地〟到着二十二日目

担当者：セレンティア・フィル・ツァレス

　目的の場所は、なかなか見つかりませんでした。なにしろ、ろくな地図もない場所ですから、村で聞いた大体の話しか頼るものがないのではしかたありませんね。しかし見つかるときは一発でしたよ。絶対に間違って他の湖に来たのではないと、すぐにわかりました。なにしろ、湖のまわりに、目的の〝混沌〟がごろごろとしていたんですから。

　その〝混沌〟たちは、人間の胎児をそのまま大人並の大きさにしたような外見をしていました。意味の無いうめき声のようなものを上げながら、何人もの〝混沌〟たちは湖のまわりを徘徊して……。

　おかしなことに気がついたのは、この時でした。何体もの同じ姿をした〝混沌〟。それでは、氏族に聞いた〝混沌〟の定義から外れるのです！

　〝混沌〟はジャカオとやらを崇めることで特異な能力を有し、種から外れた者たちのはずです。

　ところが彼らは、異様な姿はともかく、こうして見ると同種の生き物に見えます。

　とすると、彼らはああいう種族であり〝混沌〟ではない。私は仲間たちに、この考えを話しました。

　怪物を前に、その正体について談議する。その間も、怪物は湖のまわりをうろうろ。いや、ハタから見ると間抜けかもしれませんが、本人たちは真剣そのものなんですよ。特にトゥエルは、相手の正体がわからないと試練が果たせないってことで、それはもう。

　結局、見てても分からんということで、私たちはその怪物たちと接触をはかることにしたんです。

■怪物たちは無反応。ああもう、手ごたえがないったら！　って、あらあら面白そうなものもあるじゃない。

〝混沌の地〟到着二十三日目

担当者：レアリア

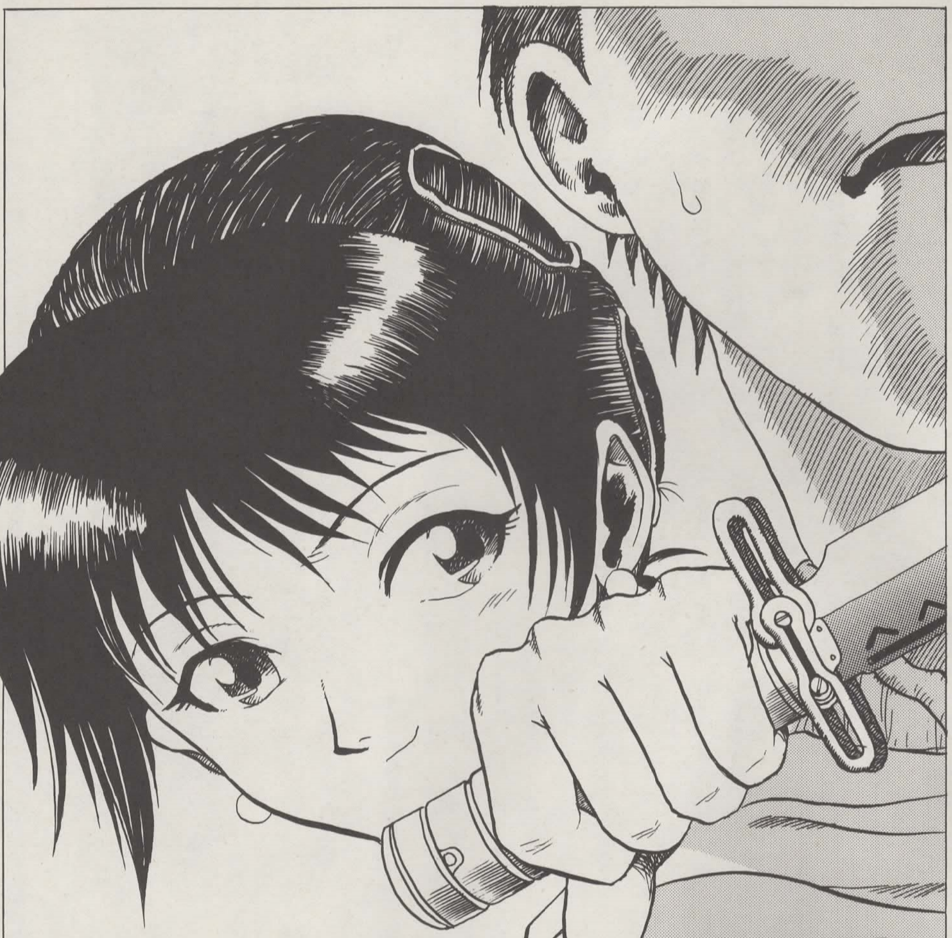
　思い切ったら、即行動。接触すると決めたからには、さっさとやってしまうのよ。

　そりゃ、ちゃんと警戒はしてたけどね。うろつく怪物たちのそばへ、戦士の心得があるトゥエルとアリエルを先頭にして近づいて行く。

　ところが怪物たちは、話しかけても、つついてみても無視。まるっきり無反応なの。

　その内、怪物たちはうめき声を上げながら

CHAOS LAND THE EARTH OF MOTHERS



湖の中へと潜り込んで行き、一匹もいなくなったの。なかなかに不気味で、止めることもできなかったわ。

「報告、どうすんのトゥエル？」

「……追う！」

はぁ～、やっぱりね。

といっても、湖の水は黒くて底は見えず、わたしは水中呼吸なんて呪文は使えない。しかたなく、息を止めての素潜りで探れるところまでということになるんだけど。水の中での明りに《ライト》を唱えて。

ところが水の中に入ってびっくり！ 水深はなるほど4、5メートルはあるんだけど、水はまったく濁りの無い透明なの。でも水面を見上げると、やっぱり真っ黒。

ちょうど、黒い油で湖にふたをしたような感じになっているのね。まぁ、あの黒いものの正体が油かどうかは知らないけれど……。

それと、黒いものでふたをしているわけも分かったのよね。湖の中には、苔におおわれた石造りの建物があったの。壁面に残るレリーフの意匠から見て古代王国の建物。

ここの連中が〝凶主〟の遺跡って呼んでるものよね。

■遺跡の中には、ひとつの悲話と脅威が。

〝混沌の地〟到着二十一日目
担当者：トゥエル・メッツ

遺跡を確認したぼくは、一度水面に顔を出すと思いっきり空気を吸いこんで、再び水中に潜りこんだ。

遺跡の入口は、壁と同じ石でできていて、苔が獣毛のようにびっしりと生えていた。ぼくたちが、わずかに開いている重い扉の前に立つと、その扉がゆっくりと開きだし、中へ踏みこんだ。

遺跡の天井には、空気がたまっていて、ぼくたちはそこで息つぎをしながら進んだ。

しばらく進むと、二階へ上がる階段があり、浸水はその階段の途中で終わっていた。

二階には空気が満ちていて、階段には巨大なナメクジが通ったような水の跡がいくつもついていた。間違いなく、あの怪物たちはこの遺跡の奥に向かったのだ。

這いずった跡は、階段から廊下へと伸び、奥の一室に続いていた。閉まっている扉に耳を寄せると、中からはさっきの怪物のうめき声が聞こえてくる。

ぼくたちは扉をケリ開けて中へ突入した。すぐに横一線に広がって戦闘隊形をとる。

部屋の中には、十数体の怪物が円陣を組んでいた。そしてその中心には、冷たい目でぼくを見返す壮年の男が一人。

「あれ？ お前たちも大陸の!?」

ところが、男は拍子抜けしたような声でこう言った。よく見ると、男の服装はアレクラスト大陸のもの。すると彼も冒険者？ と、男とぼけ～と見つめ合ってたぼくの首筋に冷たい刃が押しつけられた。

「な～に、どこかの〝混沌〟か〝氏族〟でもまぎれこんだのかと思ったらご同業？」

「カリンカ……」

男が、ぼくの背後の人物に声をかける。その言葉に続いて、刃がスッと離れ、声の主はぼくの前へ回りこんだ。深い藍色の瞳をしたスレンダーな女性だ。彼女は、ぼくに顔をググッと近づけてこう言った。

「なんだい、あんたらもこの遺跡の奥にいる、本物の化物を退治するつもりかい？」

え、ええっ!?

つづく

応募要項

てなわけで、次回は地下の化物に向かってアタックということになります。遺跡探索ものと、その事件を解決して地上に出てきて……というふうに話の展開を考えているので、募集アイデアはそのへんを攻めていただけると採用率が跳ね上がるっス！

具体的にいうと、まず遺跡の中をうろついている他の冒険者たち。今回登場の男性とカリンカの仲間たちね。

そして、遺跡の奥にいるというモンスターの正体。本物の化物っていうのはいったいなんなのか？　そして、泉のまわりをうろついていた怪物たちとの関係は？　なんのために造られた化物で、どんな能力を持っているのか。というところから、想像を広げてみてください。

そして地上に上がってからの話では、モンスターや〝混沌〟〝氏族〟などの乱入や、さらにおかしな場所へ導かれるという展開もありえますから、いつも通りの広いアイデアもやっぱり募集しています。

ではでは。

■位置について

今回の場所は、ここっス。大陸全体から見るとまだまだ東側なんですが、冒険者たちの中ではかなり西へ進んでいる方です。

西側にでっかい河が見えますが、トゥエルたちはここまでは西へ進みません（なぜかって？　ヒミツよ、フフ）。ですから、河がらみのアイデアは次回では採用できませんね。

■〝氏族〟について

ここまでくると、とっくに〝東の六氏族〟の勢力範囲を抜けています。

小説「混沌の大地」に登場するそれより西の〝氏族〟たち、トゥリーネなどとなら、接触する可能性はあるんですが。

ですから、次回登場する〝氏族〟は、オリジナルのものだけということになります。

もちろん、次々回以降を狙って、東の六氏族に関する新しい設定なども引き続き応募しているのでよろしくっス。

それではいつも通り、〝氏族〟のアイデアを考えるための参考に、標準的な〝氏族〟の例としてエリアラの現在の設定を紹介しましょう。

・宗教

エリアラの〝氏族〟は、自分たちの先祖である〝偉大なる母〟たちの支配者〝女王〟を崇めています。

先祖の〝偉大なる母〟の名前は、当然エリアラです。

〝女王〟と〝偉大なる母〟たち戦乙女は、神話の時代から〝混沌〟と対立しているため、その子孫である彼らもまた、〝混沌〟とは激しい対立関係にあります。

この〝女王〟崇拝は、〝氏族〟という社会制度の根本です。ケイオスランドにあまたある〝氏族〟のほとんどが、この宗教の形からはずれることはありません。最初っからはずれちゃうと、そもそも〝氏族〟というものが成り立ちませんからね。

しっか～し、長い〝氏族〟の歴史の中には、自ら〝女王〟や〝偉大なる母〟を切り捨てた〝氏族〟も存在しているということです。

いったい彼らは、なぜ〝女王〟たちを捨てたのでしょうか？　〝混沌〟のため？　それとも、〝凶主〟と呼ばれる古代魔法王国の魔術師たちが関係しているのでしょうか??

・〝氏族〟の決まり事（しきたり、禁忌など）

〝氏族〟の決まり事には、大きく分けて二つのパターンがあります。一つは、同じ母を先祖に持つという〝氏族〟の考え方によって生れたものです。『同じ〝氏族〟の者同士は結婚できない』などは、その典型といえるでしょう。

もう一つのパターンは、勇気や誇りを重んじるという気風から生れたものです。RPGドラゴン6号に掲載された『人と人とが向い合った場合、明らかに力の劣っている方が道を譲る』という決まり事もこのパターンに当てはまります。

では、ここでもう一度、その決まり事について書いてみましょう。

『人と人が向い合った場合、明らかに力が劣っている方が道を譲らなければなりません。双方の力がはっきりしない場合には、たがいに道を譲ることになります』

『一方が相手に道を譲ることを強制したのなら、相手を見下したことになります。相手がそれに納得できないのなら、争いに発展するでしょう。また、相手をどかせようとした側が、相応の実力を持っていない場合は、相手を侮辱したと思われます』

といったものなんですが、この決まり事はエリアラを含む〝東の六氏族〟に共通しているしきたりです。

彼らがどれだけ、力や誇りといったものを大切にしているかがわかるでしょう。

オリジナルの〝氏族〟を考えた時にも、この二つのパターンを念頭に置いておくと、アイデアをまとめやすいと思います。

・〝氏族〟の技と技能

〝氏族〟の技とは、素手で戦うための技とか、原野でうまく身を隠すなど、その〝氏族〟にだけ伝わっている独自の技術のことです。

〝氏族〟の技能とは、〝戦士〟や〝使徒〟のように、〝氏族〟の中での職分をさします。もちろん、技能にも一つの〝氏族〟にしか伝わっていないというものもあるでしょう。〝氏族〟の技は、生活に密着したものが多く、戦闘に使えるものや、自分たちの棲んでいる場所で生きのびるための技術になっています。

たとえば、エリアラ特有の技は「ディアナ・ダラ」と呼ばれる素手の格闘術です。

相手を倒すよりも捕まえるための技術で、組打ちや投げ、関節技といった相手を無力化するための技が中心になっています。

みなさんが投稿される時も、ルールなんかの細かいことは考えなくてもかまいません。「こんなことができればな～」という内容を書いて下されば、採用後にこちらでルール化も行ないます。

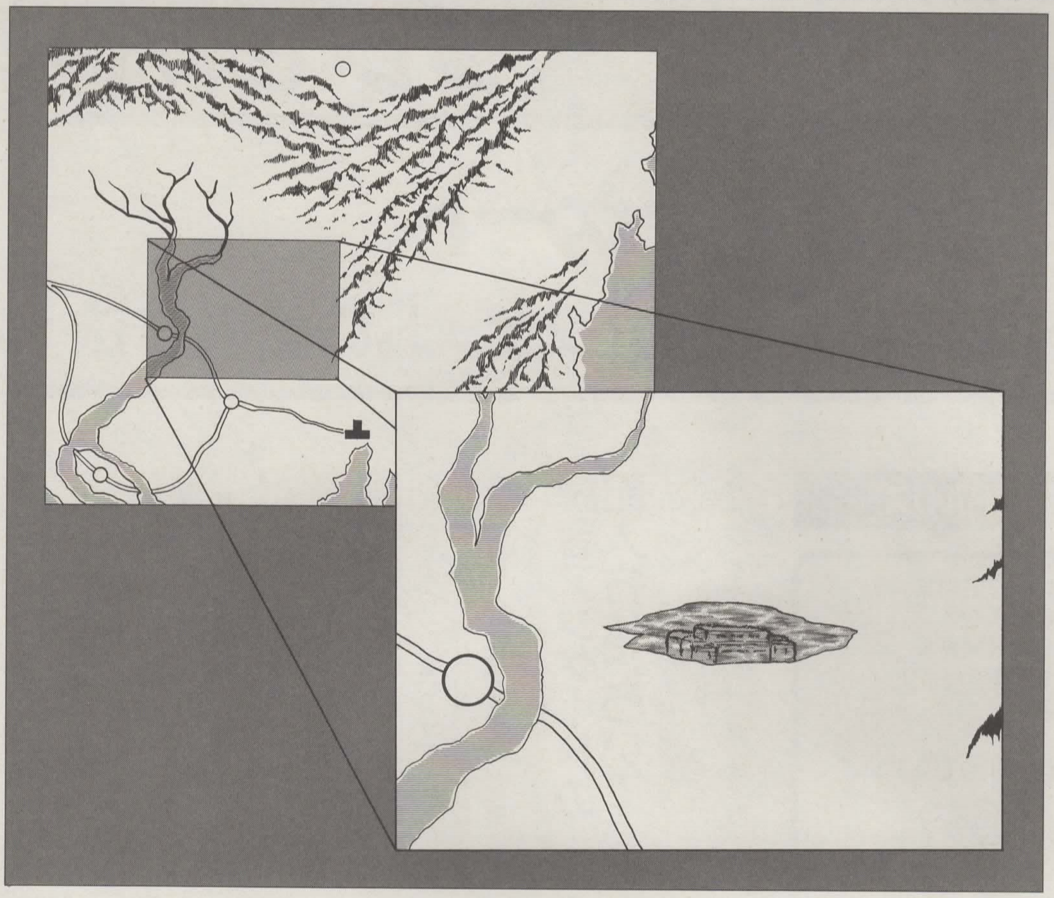
〝氏族〟の技も技能も、雰囲気とかカッコよさとか優先でバンバンと考えて下さい。

といった所で、一つの〝氏族〟についての説明はこんなものです。〝氏族〟を造る時の要素は、『その〝氏族〟全体の特徴（名前とか住んでる場所）』、『宗教』『特有の決まり事』、『特有の技能』などがポイントです。もちろん、これらすべてをいっぺんに考える必要はありません。

「面白い技能は浮かんだけど、一つの〝氏族〟を造ることはちょっと……」という場合は、その技能のアイデアだけでも送って下さい。

ではここで、今回採用した〝氏族〟サリジ

CHAOS LAND THE EARTH OF MOTHERS



ナについての設定を紹介しましょう。創造者は、栃木県の点心セット700¥さんです。

〃氏族〃名：サリジナ

サリジナは、ケイオスランドの東側に小さな勢力をもっている小氏族です。

生活習慣などはエリアラやオークレイなどと大差ありませんが、小氏族であるため、生きのびることに勢力を傾けています。

このためサリジナでは、子供でもビッチリと戦闘技術を仕込まれます。他の〃氏族〃では比較的接近戦が不得意とされる〃精霊使い〃でも、サリジナではそれなりの戦いができるように鍛えられるのです（といっても〃戦士〃には遠く及びませんが）。

〃偉大なる母〃サリジナは、〃女王〃の軍隊で敵陣を打ち崩す役割を持つ重戦士でした。戦闘が膠着状態になった時に敵陣の一部を破壊して、戦況を変化させるのが、彼女の仕事だったのです。

そこでサリジナの好んだ武器が、長いリーチと大きな破壊力を持ったグレイブです。

ただし振り回すには、すさまじいほどの体力が必要なので、サリジナはマッチョな戦乙女だったかもしれません（笑）。

サリジナの戦士も〃母〃と同じくグレイブを好んで使用します。サリジナにはグレイブを用いた独自の技があるようなのですが、小氏族であるため、ほとんど知られていません。

という〃氏族〃です。

〃氏族〃の造りかたとしてはとてもオーソドックスですね。〃母〃の役割と得意な武器の設定。小氏族ゆえの生活習慣。

この基本をちゃんと押さえながら、しっかりと作られたものなら採用率が増えますね。こんな風にオリジナルの〃氏族〃を考える時には、発祥や文化、しきたり、技能について「なんで、こんなものができたんだろう」ということを考えながら設定を練ってみてください。

このサリジナは、ケイオスランドのオフィシャル氏族として正式採用します。ケイオスランドのワールドガイドを出す時には、〃混沌の地〃にあまたある氏族の一つとして登場してもらいましょう。

■〃混沌〃について

この土地は、〃混沌〃の本拠地である北の大地との間にけわしい山脈を挟んでいるので、〃混沌〃の大勢力は侵攻してきていません。ただ勢力争いに破れた〃混沌〃の小集団などがうろついていることはあります。

そのため、出会う可能性はそう高くありませんが、出会ってしまうとボロボロと数名の〃混沌〃にぶっ続けで出会ってしまうこともありえるでしょう。

ここに登場する〃混沌〃の特徴は、あんまりご無体なのはいないということです（笑）。

●応募要項

さてこんなところで、今回の応募場所の紹介はおしまいです。

〃氏族〃、新技能、名所奇所、モンスター、有名人、そして冒険を語ってくれるキャラクターたち。

今回の紹介で、これらのアイデアをどんな風に造って行けばいいかわかってもらえたでしょうか？

実際の投稿内容は「こんなイメージの〃氏族〃、キャラクター、技能、etc。だっ!!」と、いう程度でかまいません。もちろん、もっと色々な生活の細かいところとか、その〃氏族〃独特の決まり事や、特殊な〃女王〃や〃混沌〃に対する考え方のアイデアがあればドンドン書いて下さい。例によってルール化はこちらでも行ないますから、細かいことは気にしないでね。

それでは今回の採用者のみなさんです。

●〃氏族〃サリジナ　栃木県　点心セット700¥

●女盗賊カリンカ　東京都　V☆大和

●〃混沌〃のうろつく湖　香川県　上田洋一

上田さんのアイデアは、今回の舞台となった遺跡の原案として使わせていただきました（イメージはずしちゃった?）。

以上の方々のアイデアは、ケイオスランドで正式採用します。ケイオスランドの今後の展開で、またお目にかかりましょう。

では、新たなるページでっ！

GAMES FOR NEW AGE
RPGドラゴン 第13号プレゼント

ENQUÊTE
読者アンケート
プレゼントの応募方法&アンケートの記入方法

タイトルナンバー/タイトルリスト

1. 新世紀エヴァンゲリオンRPG特集 未体験エヴァがキミを直撃！
2. ソード・ワールドRPG新展開特集 新米冒険者諸君、これが冒険だ！
3. スレイヤーズRPGリプレイ お母様くえすと
4. 新世紀エヴァンゲリオンRPGⅡリプレイ 見えざる侵入者
5. シャドウラン・ミッションファイル　侵入
6. 冒険者の絆
7. 祝！　MAGIUS３周年！
8. 魔術士オーフェンはぐれ旅RPG無謀編体験版 ケンカはよそでやりやがれ
9. コミック　はっぴぃ♡あどべんちゃら〜ず
10. ケイオスランド 戦乙女の大地を綴るものたち
11. モンスター・コレクションTCG 魔獣召喚の手引
12. メックウォリアー・リプレイ 天使たちの降臨
13. バトルテック読者参加企画 一夜漬け　メック戦闘
14. モンスター・コレクションTCGリプレイ 炎、閃光、そして愛！
15. モンスター・コレクションTCGコミック 魔獣電撃戦サマナーズ！
16. カードの王国
17. TRPGなんでもＱ＆Ａ
18. RPG用誤辞典
19. リッちゃんの宝箱
20. ドラゴンエクスチェンジ
21. プレゼント
22. その他

「RPGドラゴン」第13号プレゼント応募方法

このページにあるとじ込みハガキに、希望するプレゼント品名とプレゼント番号を記入し、50円切手をはってご応募ください。

自分の住所、氏名、年齢などを必ず明記し、裏面のアンケートもご記入ください。

とじ込みハガキ以外のもの（コピーしたものなど）でのご応募は無効となります。住所、氏名などが記入されていないハガキも無効となる場合がありますのでご注意ください。

「ＲＰＧドラゴン」第13号プレゼントの応募締め切りは6月30日（当日の消印有効）です。なお、当選者の発表は発送を持って替えさせていただきます。

読者アンケートの記入方法について

とじ込みハガキ裏面の読者アンケートの質問1、2（今号でおもしろかったもの、つまらなかったもの）については、必ずこのページのタイトルナンバー／タイトルリストで答え、その理由をＡ～Ｄから選んでください。

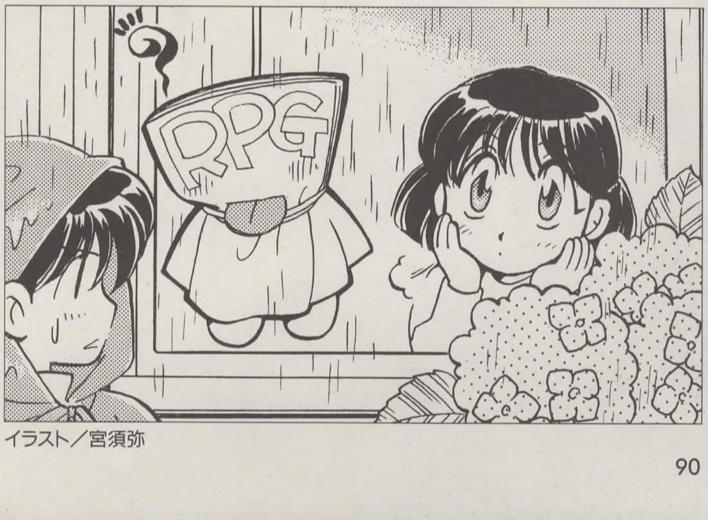
タイトルナンバー22「その他」を選んだときは、そのタイトル名とページを記入してください。「その理由」でＤ「その他」を選んだ場合は、その理由を簡単にご記入ください。

また「ひとつ」とか「ひとり」といった指示がある場合は、なるべくそれに従うようご記入ください。

「今号の感想・要望」についても、できる限りご記入をお願いします。ご意見、ご希望、その他どんなことでもけっこうです。「ドラゴンエクスチェンジ」などで紹介させていただく場合があります。

その他お手紙についての注意

Ｑ＆Ａや読者参加企画など、他のコーナーへのお便り、ご応募は、必ず別のハガキ、手紙でご応募ください。また住所、氏名なども必ずご記入ください。よろしくお願いいたします。



イラスト／宮須弥

POST CARD

おそれいりますが
50円切手を
おはりください

102-□□

東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
RPGドラゴン編集部
「プレゼント No.13係行

住所	〒		
氏名	フリガナ	性別 男・女 年齢 (　　)	
学年 職業			
TEL		RPGドラゴンを買ったのは 月　日	
希望 プレゼント	プレゼントNo. (　　)	プレゼント品名	

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

RPGドラゴン
No.13
読者アンケート

1. 今号で面白かったページのタイトル（P.90参照）とタイトルを3つ書いてください。
また、その理由（A文章が良い　Bイラスト・写真が良い　C全部良い　Dその他）もひとつ書いてください。

（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）
（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）
（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）

2. 今号でつまらなかったページのタイトルNo.とタイトル、その理由（A文章が良くない　Bイラスト・写真が良くない　C全部良くない　Dその他）もひとつ書いてください。

（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）

3. あなたが毎号買っている雑誌を2つ書いてください。

（　　　　）（　　　　）

4. あなたがよくプレイするＲＰＧのタイトルを2つお教えください。

（　　　　）（　　　　）

5. あなたは毎号RPGドラゴンを購入していますか

❶今号から　❷時々　❸毎号購入（　号より）

6. 購入するときの注目点は何ですか

❶表紙　❷巻頭特集　❸連載記事
❹その他（具体的に　　　　）

7. 今号の感想、RPGドラゴンへの要望などありましたら、ご自由にお書きください。

角川書店

1 ロードス島伝説③

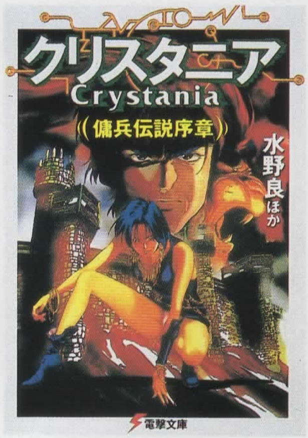


3名

ベルドやウォートなど英雄たちと魔神との戦いも、これからが佳境 水野良先生渾身の書き下ろしだ！

メディアワークス

2 クリスタニア 傭兵伝説序章



3名

水野良先生を中心にグループＳＮＥの若手作家による作品群からなる、「クリスタニア」シリーズ最新作！

3 ＲＰＧ対談 水野良の遊戯空間（ゲームランド）



3名

またまた水野良先生の新作をプレゼント！水野先生が日本ゲーム界の著名人とＴＲＰＧについて語った魅力の対談集です

GAMES FOR NEW AGE RPGドラゴン 第13号 PRESENT

ゲーム・フィールド

4 冒険者入門



5名

藤浪＆佐々木両先生が「ファンタジー世界の歩き方」を詳しく解説！ＴＲＰＧファンなら手にいれたい!!

RPGドラゴンオリジナル

5 ＲＰＧドラゴン ダイス袋



20名

プレゼントコーナー定番アイテム ダイスの持ち運びに悩んでるキミ。これがあれば問題はすべて解消！

ホビー・データ



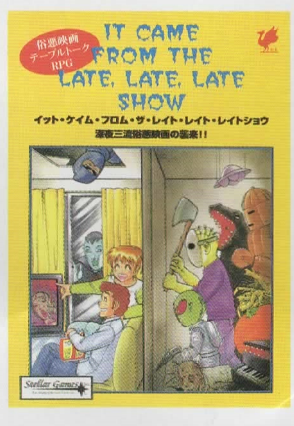
6 クルーエル2010 ～新天使、覚醒

3名

ホビー・データが自信をもって送るメイルゲームに３名様をご招待！（月々の会費は個人負担となります）

スザク・ゲームズ

7 イット・ケイム・フロム・ザ・レイト・レイト・レイトショウ



5名

正式名は言えなくても「レレレ」はみんな知っている。さあ、みんなで三流映画にはまろうぜ！

KINGDOM OF CARDGAMES

カードの王国

トレーディング・カードゲームの世界

AUTHOR
安田 均
HITOSHI YASUDA

第8回

今回から「カードの王国」は大増ページだゾ！栄えあるリニューアル第1回で紹介するのはコレあのウワサの「バトルテックTCG」の登場だ！火を噴くレーザー、メックの勇姿がキミのもとに!!

プレイの手順

各プレイヤーはそれぞれのフェイズで、以下の行動を行うことができる。

1. アンタップ・フェイズ
タップされている全カードをアンタップする。

2. ドロー・フェイズ
山札（施設）からカードを2枚引く。手札は5枚からスタートし、枚数に上限はない。

3. 修理／装填フェイズ
ダメージを受けたメックを修理したり、メックに弾薬を装填する。

4. 配置フェイズ
手札からカードを1枚選び〝出動準備中〟のエリアに裏向きにして出す。
「コマンド･カード」をタップして〝出動準備中〟のメックやコマンドに必要な R（リソース）を出す。

5. ミッション・フェイズ
〝パトロール〟部隊のメックは特定のエリアを護衛したり、相手プレイヤーのほとんどのカード（〝パトロール部隊〟〝護衛部隊〟〝施設〟〝出動準備中部隊〟など）を攻撃できる。また防御側プレイヤーは、自分の〝パトロール部隊〟で相手の攻撃をブロックすることができる。

6. ターンの終了
〝出動準備中〟のメックの R（リソース）が〝出動準備コスト〟に達したとき、その部隊を〝パトロール部隊〟のエリアに出さなければならない。そして自分のターンは終了となる。



↑スターターパックの中身がコレ。パッケージが台形なんて変な形をしているのは、何でだろうと思ったら、なんとダイスまで入っていた。このダイスは、メックが行うミサイル攻撃と、ミッションカードによる攻撃判定に用いる。入っているカードは60枚で、スターターパックがあれば、すぐにプレイできる

コマンドカード

カード名称
出動準備コスト
カードタイプ
準備可能タイプ



→メックを出動させるには、このリソースが必要だ。例の［A］タイプを使えば損傷したメックを修理できる。他に4タイプのリソースがある



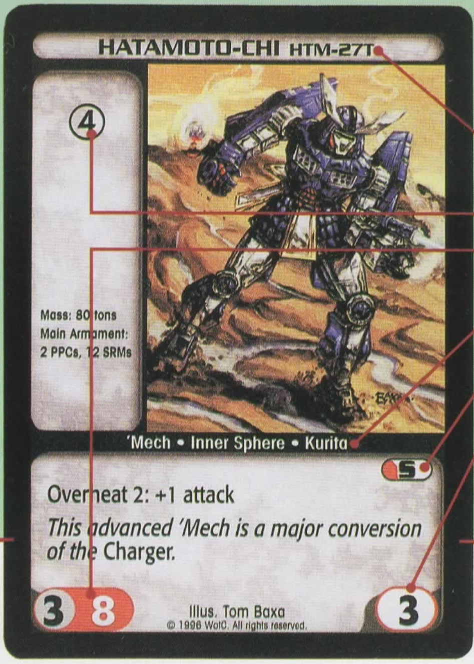
カード名称
効果

ミッションカード

←ミッションカードは戦闘を有利にするためのものだ。この「頭狙い」を使えば、ダイスの出目が6のとき、目標のメックを完全に破壊できる

去年の「GENCON'96」で『バトルテックTCG』のデモ版が発表された事を、本誌読者のキミなら覚えているよね（詳しい事は『RPGドラゴン11号』掲載の「GENCON'96REPORT」を読むのだ）。それ以来、どのメックがカードに入るのかとか、イラストはどんな感じだろうなんていろいろと考えてるうちに期待に胸膨らませて夜も眠れなくなっちゃったなんて人もいるんじゃないだろうか？（ちょっとおおげさすぎるか）そいつがキミの前に姿を現す時がきた！『バトルテックTCG』が日本に上陸だ!!(ヒュー、ドンドン、パフーパフー)なわけで、どんなゲームなのかは、116ページから始まる安田均先生の文章を読んでもらうとして、ここでは、じっくりとカードを見てやってください。どう、キミのイメージ通りだった？
日本のイラストとはまたひと味違ったUSA版のメックもいいもんだ。でもこのゲームは面白すぎて、また眠れなくなっちゃう。

メックカード



メック名称

出動準備コスト

装甲／中枢

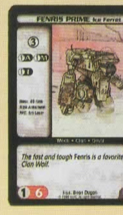
カードタイプ

速度

攻撃力

←"出動準備コスト"は、出動に必要なリソースの数を表し、"装甲／中枢"はメックの防御力だ。メックが食らったダメージは、まず装甲が受ける。装甲がすべてなくなったあとは、中枢にダメージが及ぶようになり、中枢が全部なくなったら、そのメックは完全に破壊されたことになる。このあたりはボードゲーム版のルールとまったく同じだから、わかりやすい

高速メック



中速メック



低速メック



↑メックの速度は、高速、中速、低速の3つに分けられる。遅いメックは、自分より速いメックに対して、自ら攻撃する事はできないが、反撃は可能である。低速のメックは"防御部隊"として使うのが有効だ

イラスト／佐々野　悟



メック部隊出動準備中



↑上の状態では、１ターンに発生するリソースは３。これを１機のメックに集中して緊急出動させる事もできるし、それぞれに分配して一挙に大部隊を送ることもできる

メック部隊出動準備完了



↑前のターンで発生したリソースを使用して、メックが１機パトロールに出動したところ。ちなみにリソースはダメージを受けているメックの修理にも使用する

カードを見るだけじゃ
もの足りない？
それならすぐに

116ページへGO！

MCTCG今夏発売決定

魔獣召喚の手引き



●イラスト・ボックス

カード・コレクターにとってもっとも重要なスペース。左ページのリストに並んだ顔ぶれを見ただけで、このスペースの凄まじいまでの魅力が分かるであろう

発売まで秒読みに入ったモンスター・コレクション
日本最高峰のゲームデザイナー、グループSNEと
日本が誇る最強のイラストレーターが総力を結集
究極のトレーディング・カードゲームを誕生させる
この夏、ファンタジー・ゲームの歴史が激動する！

有名イラストレーターの力作、続々結集！ 362枚のカードが、日本のファンタジー・ゲームを革命する

モンスター・コレクション・トレーディング・カードゲーム（MCTCG）は、ふたりの召喚術士による、1対1の戦いを、陣取りの形で再現したゲームだ。ゲームの主役となるのは、222種類のモンスターたち。これをユニットと呼ぶ。カードの完成予想サンプル『フロスト・ジャイアント』もユニットのひとつだ。カードの種類も多く、また様々な特殊能力を備えたユニット・カードを把握することが、偉大なる召喚マスターへの近道となる。まずはカード名、次に「ステイタス・バー」の内容、「テキスト・ボックス」内の特殊能力の順番でチェックしたまえ。

ユニット222種類をはじめとして、初版に含まれるカードは、全部で362種類。それぞれのカードを鮮やかなイラストが飾ることになる。総勢40名を超える一流イラストレーターが心血を注いだ362枚のイラスト。それがゲームとしてのMCTCGの魅力に、アートコレクションとしての価値を加えていく。イラストがアップするたびに、データの集積でしかなかったカードに魂が込められていく、そんな感触がある。

この夏、君はMCTCGに出会って、モンスターを支配するのだ！

●テキスト・ボックス

ユニットが持つ特殊能力や、スペル、アイテム等の効果が書かれているのが、このテキスト・ボックス。ゲーム中では、ステイタス・バーに次いで重要な役割を持つスペースだ。
また、特殊な能力を持たないユニットなどでは、ゲームの雰囲気を盛り上げる文章が書かれていたりするぞ

豪華メンバーが創る TCG新世紀

■相沢美良
珊瑚の王女・他

■石垣　環
妖刀村正・他

■伊藤勢
ラスト・エンペラー・他

■奥田ひとし
虹の滴の精霊・他

■開田裕治
リヴァイアサン・他

■加藤洋之&後藤啓介
フェアリー・ドラゴン・他

■金澤尚子
シグナル・レッド・他

■弘司
キマイラ・他

■狭霧光明
ナーガ・他

■佐々木亮
ルビーの指輪・他

■四季童子
エルフ森林遊撃隊・他

■士郎正宗
ホークウィンド・他

■末弥　純
サキュバス・他

■鈴木雅久
デーモン・トレード・他

■田口順子
鉄と鋼の王・他

■竹本　泉
カントリー・ロード・他

■田中としひさ
サボテンマン・他

■鶴田謙二
メテオ・ストライク・他

■中村博文
ジャガーノート

■針玉ヒロキ
ウィザード・ロック・他

■幻超二
髑髏の魔術師・他

■美樹本晴彦
黄昏に歌う天使・他

■森山大輔
鏡蟲・他

■結城信輝
採魂の女神フレイア・他

■米田仁士
大砂蟲・他

■るりあ046
テラー・ドラゴン・他

五〇音順。スペースの都合で掲載できませんでしたが、この他にも多くのイラストレーターに参加していただいております

●ステイタス・バー

ゲーム中で頻繁に使う情報は、このステイタス・バーに集中している。サンプルカードの例では、左から順に、属性&レベル、攻撃力／防御力、進軍タイプ、そしてカードの種類。製品版では、いくつかの情報はアイコンの形で整理されることになる。複数のカードを一つの地形上に置いても、ステイタス・バーの情報だけでゲームを進行させることが可能だ



●ネーミング・バー

カード固有の名前が書かれたスペース、それがネーミング・バーだ。ユニットカードに限り、そのユニットが属している種族の情報も、このスペースで処理される。手札の状態でいちばん見やすい位置だ

注）カードのデザインは、実際のカードのものと異なっています。

降臨

メックウォリアー・リプレイ
第13回



ついに主役交代？
美少女部隊〈守護天使（ガーディアン・エンジェルズ）〉登場

4年目に突入したメックウォリアー・リプレイに異変
さっそうと登場した、4人の美少女メック戦士は何者
敗残した独立愚連隊に代わって登場した、新主役か？

AUTHOR
黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA&GROUP SNE

ILLUSTRATOR
るりあ046
RULIA046

MAP DRAWER
杉浦武夫
TAKEO SUGIURA

天使たちの

MECHWARRIOR RPG

メックが大破してしまったサモンジやイワン、レベッカ。主戦力を失った独立愚連隊に代わって、今回は、あのふりふりドレスのお嬢様、マルガレーテ率いる守護天使小隊がエニウェアの平和を守るために活躍する。

マルガレーテお嬢様のことを知らないという読者は、今すぐ本屋さんへ行って『エニウエアの嵐』（富士見ドラゴンブック刊）と『脱出！独立愚連隊』（富士見ファンタジア文庫刊）を買って読もう。エニウェア大統領ワイヤシュトラスの愛娘だが、宿敵モリ大佐の陰謀に翻弄された、かわいそうな女の子なのだよ。

で、マルガレーテの再登場。いまやメック戦士養成校を卒業した立派なメック戦士だ。しかも美少女ばっかり3人の、部下を引き連れての帰郷である。いや－、いきなり小隊長だなんて、高貴な生まれだね、ほんと。

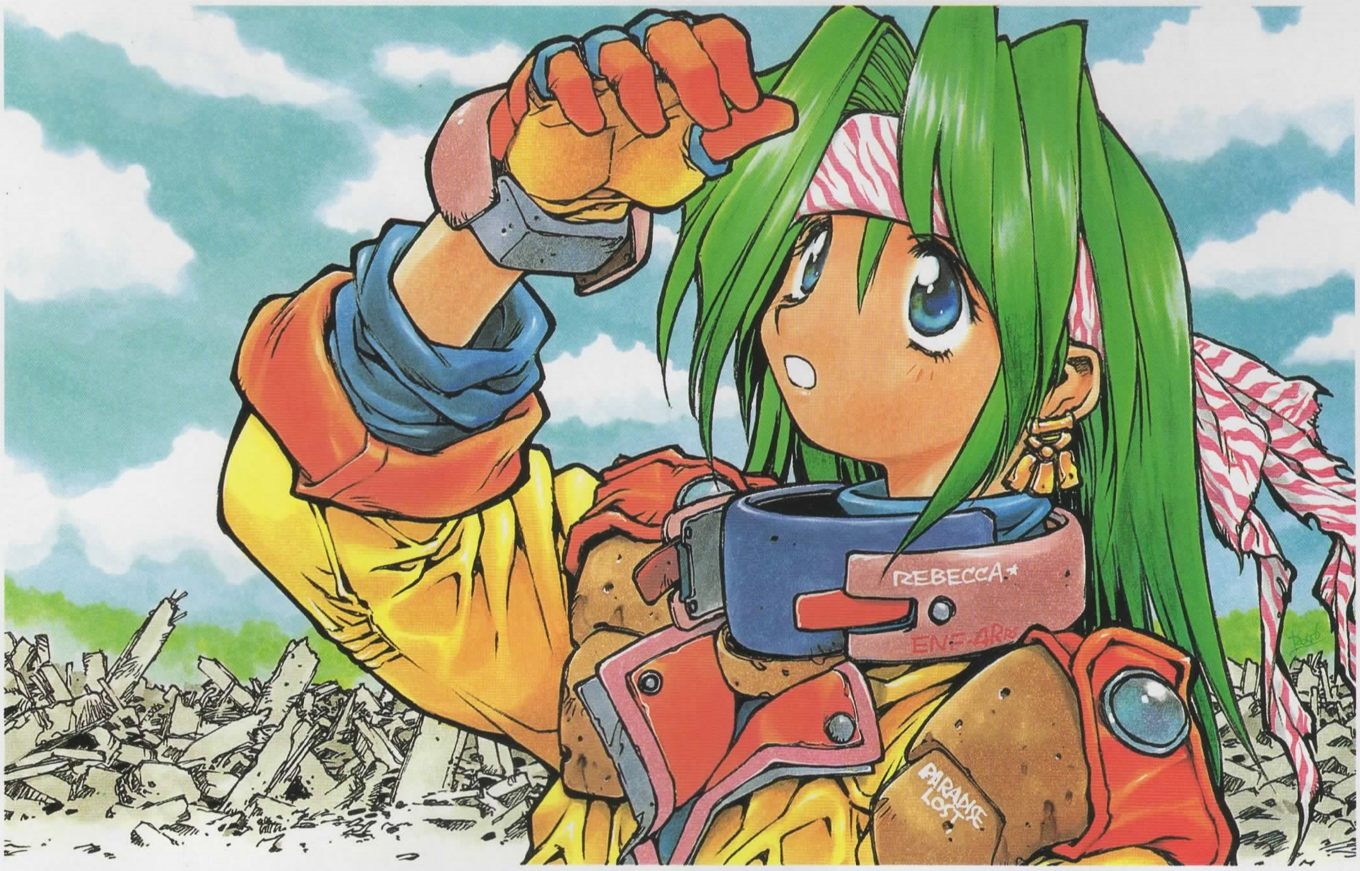
メックウォリアー・リプレイ第4部のレギュラーは、独立愚連隊＋守護天使小隊の8人。ただし、守護天使たちはＮＰＣ。戦闘時以外はゲームマスターが管理するキャラクターだ。その役目は、ずばりサモンジたちの足引っ張り。なにせ新兵ばかり4人の部隊。乗ってるメックは重量級だが、腕前のほうは……？

4人の美少女たちのお守りを、ベテランメック戦士たちがいかにこなしていくかが、第4部のテーマだったりして。

にぎやか＆華やかに模様替えしたメックウォリアー・リプレイ。開幕です。



BATTLETECH



ケイリー大佐との直接対決に勝利を収めたサモンジたち独立愚連隊の面々。しかしメックは壊滅的なダメージを受け、サモンジとイワンは重傷を負うこととなった。

結果、再度現われたモリ大佐の行動を阻止することができず、地下のメック工場は浮上を開始した。モリ大佐は「ジャンプポイントで待つ」といい残して去ったが、大佐を追う手段は今の独立愚連隊にはない……。

楽な仕事？

GM「三カ月ぶりのごぶさたでした。MWリプレイ新シリーズの始まり始まり～」
一同「ぱちぱちぱちぱち（拍手）」
GM「というわけで、君らのケガが治ったところで今回の話が始まります」
レベッカ「メックは修理できた？」
GM「うんにゃ。部品がまだ到着しないから」
ソンドラ「ぐずぐずしてるとモリ大佐に逃げられちゃいますよ」
GM「そのモリ大佐だけど、まだジャンプポイントから移動する気配はない」
イワン「あれだけでかい物体を運べるジャンプシップを探さなきゃならんからな。まだしばらくは大丈夫だろう」
サモンジ「ところで、ライオンハート城は今どうなってるの？」
GM「地下の工場が浮上したおかげで中央の建物群は全壊。周辺の施設も被害は大きい」
サモンジ「それはもしかして、基地としてはもう使えないということでは？」
GM「そうともいう。でも格納庫とかは使えるし。普段はそこで待機してると思いねぇ」
レベッカ「あらら」
GM「さて。君らがたむろしている元ライオンハート城敷地上空にレパード級降下船の反応がある」
サモンジ「識別信号は？」
GM「味方のものだね。着陸したいようすだったんだけど、ガレキだらけの現状をみてポートタウンの方角に向かって飛んで行った」
ソンドラ「あらら、いってしまいましたねぇ」
イワン「ここに降りられないと悟って民間の宇宙港に向かったな」
GM「宇宙港が今ガレキの集積場になってるからね（笑）」
レベッカ「あれ？ でも味方の降下船がよくこの惑星に来れたね」
GM「うむ。ジャンプポイントというのは、普通北と南の二ヵ所あるのよ。モリ大佐が陣取ってるのは北のほうだから。南のほうを使えば大丈夫」
イワン「そういえば、そんな設定だったな」
サモンジ「とりあえず、出迎えにいこう」
GM「ほいほい。ではポートタウンにある民間の宇宙港に舞台を移そう」
ソンドラ「さっきの船、もう着陸してます？」
GM「隅のほうに収まってる。で、君たちはその降下船を見たことがあるような気がする」
イワン「はあ？ 見覚えのある降下船？」
サモンジ「この間まで乗ってた奴？」
GM「うんにゃ、それじゃない。思い起こせば数ヵ月前、ライオンハート城に籠っていた君たちの目の前に援軍として訪れた機体だ」
レベッカ「えーっと。誰だっけ、それ」
ソンドラ「大統領の娘のヒルダさんが乗ってきた機体ですね」
イワン「ああ、そういうこともあったなあ」
レベッカ「それって、ちっとも援軍にならなかったやつだよね（ドラゴンブック刊『エニウェアの嵐』参照）」
サモンジ「うっ。辛い記憶が蘇ってきたぞ」
GM「そういえば、モリ大佐に買収されていたメック部隊の反乱で、先祖伝来のウォーハンマーを破壊されたメック戦士がいたなぁ」
サモンジ「いやあ、昔の話だ。忘れよう」
GM「さて、そのサモンジの忌まわしき記憶をよびさます降下船から人が降りてくる」
レベッカ「ヒルダさん？」
GM「ぶー。妹のマルガレーテのほうでーす」

イワン「げげっ。モリ大佐にマインドコントロールされてた娘じゃないか」

GM「あれはもう大丈夫だってば」

サモンジ「で、なぜ今ここに？」

GM『例の事件が解決してから、わたしは元のメック戦士養成校に復学してたんですが、先日めでたく卒業できたんです』

ソンドラ「なるほど。そういえば、そんな話をしてましたね」

GM『前線に配備される前に、一度父様に報告をするために戻って来たんです』

イワン「なるほど。そういうことか」

レベッカ「で、あたしたちのメックの交換部品は持ってきてくれたの？」

GM『そんな話は聞いてませんけど……』

サモンジ「がーん。期待してたのに……」

GM『じゃあ、わたしはとりあえず父のところに行ってきますので、失礼します』といって、降下船のところに戻ってゆきます」

イワン「あ、行ってしまった……」

レベッカ「やることなさそーだし帰ろっか？」

サモンジ「うーむ。そうだな」

イワン「ちぃ。期待して損したぜ」

GM「君らが勝手に勘違いしただけだろ」

ソンドラ「まあ、しょうがないですねぇ」

GM「で、その日の夕方。君らが一段落しているころに通信機が鳴り響く」

ソンドラ「はい、駐屯メック部隊ですけど」

GM『ワイヤシュトラスだが、サモンジ君はいるかね？』って大統領じきじきの通信」

イワン「へえ？　なにごとだろう」

サモンジ「とりあえず、通信に出よう。『はい、かわりました。サモンジですけど』」

GM『やあやあサモンジ君、体のほうはもう大丈夫かね……』とまずは世間話」

サモンジ「まあ、適当に受け答えしておこう」

GM「で、本題。『君たち、今暇だよね』」

サモンジ「暇ではないですが、状況によっては時間が空かないこともないですね」

ソンドラ「えらく玉虫色の解答ですねぇ」

レベッカ「はっきり暇って言っちゃえば？」

イワン「いや、下手に本当のことを言って変な仕事を押し付けられるのも嫌だからな」

レベッカ「なるほど。大人の知恵だ」

サモンジ「というわけで、相手の出方をみる」

GM『ふむ、そうかね。実は君たちに一つ仕事をお願いしようと思ってたんだが……』

サモンジ「営業スマイルを浮かべて『とりあえず話だけでもお聞かせねがえますか？』」

GM『今日、うちの娘がメック戦士養成校を卒業してエニウェアに帰ってきてなあ』

サモンジ「はあ。宇宙港で会いましたよ」

GM『ふむ。前線の部隊に配属される前に辺境の惑星で訓練を行なうことになってだな、それならエニウェアを使えばいいだろう……というわけでここに帰ってきたのだよ』

サモンジ「嘘つけ。あんたが娘の顔みたいから呼び戻したに決まってるだろ」

GM「『聞こえとるぞ。サモンジ君』」

サモンジ「え、私なにか言いましたか？　空耳ですよ、空耳」

GM『まあいい。それでだ、娘にはまずこの惑星にたむろしているクリタの残党を掃討するという任務で実戦経験をつませようと思っているんだが……』

サモンジ「……ふう。そんで、私らにそのお守りをしてくれというわけですね」

GM『そういうことだ。君たちは娘たちの部隊を後方から見守ってほしいんだが』

サモンジ「それで、報酬のほうはどれほど出していただけるんでしょうか？」

GM『山賊化したクリタ兵との戦いを後ろから見守ってるだけの任務だが、メック戦闘に出撃したのと同じ額だけ出そう』

ソンドラ「いい条件じゃないですか」

GM「で、この仕事受ける？」

サモンジ「断るのもなんだしなぁ。引き受けさせていただきますよ」

GM『作戦に関する詳しい情報は娘に持たせる。明日の朝に8時に基地跡で合流ということでよろしいな』

サモンジ「はいはい。では……ガチャン（通信をきる擬音のつもり）」

イワン「まったく。過保護な親だ」

ソンドラ「でも、おかげでわたしたちの懐があったまるんだからいいじゃないですか」

レベッカ「それはいえてる（笑）」

〈守護天使〉の降臨

GM「翌日の朝8時ちょっと前。基地跡に向かってメックの歩行音が近づいてくる」

サモンジ「編制は？」

GM「マローダー、アーチャー、クルセイダー、ライフルマンの1個小隊。昔と同じっす」

ソンドラ「いいメックばかりですねぇ」

GM「んで、8時ちょうどに基地に到着して隊員が出頭するんだけど……」

イワン「そういえば、以前このメックに乗ってた連中はどうなったんだ？」

ソンドラ「モリ大佐に内通してましたよね」

GM「よくぞ聞いてくれた。彼らは更迭されて、今は別の人がこのメックに乗っている」

サモンジ「やっぱり大統領のところの郎党？」

GM「そう。全員ワイヤシュトラス家の親族や重臣の一族出身で、マルガレーテと同期にメック戦士養成校を卒業した新人メック戦士」

イワン「なんだ、この部隊新兵ばっかりか」

レベッカ「むぅ。新人のくせにこんな重いメックに乗るなんて、生意気～」

GM「この世界、メックの重さとキャリアはあんまり関係ないと思う（苦笑）」

イワン「育ちのいいお坊っちゃんはこれだからよう……（すねてる）」

ソンドラ「前線に配備されるまえに実戦経験をつませたい、という親心も理解できますね」

サモンジ「ほんでは、そのお坊っちゃんたちに挨拶にいきましょうかね」

GM「お坊っちゃんじゃなくって、お嬢さんがたなんですけど」

サモンジ「え？　そうなの？」

GM「まず、マローダーに乗ってるのが隊長のマルガレーテね」

サモンジ「それは知ってるって」

GM「アーチャーに乗ってるのが副長のアミィさん。やや冷たい感じの美人だね」

イワン「戦隊ものでいうと寒色系の人だな」

GM「クルセイダーに乗ってるのが、はかなげな少女といった感じのブレンダちゃん」

サモンジ「で、ライフルマンの人は？」

GM「ナイスバディなおねーさまという感じのクレアさん。以上で〈守護天使〉小隊のメンバー紹介終わり」

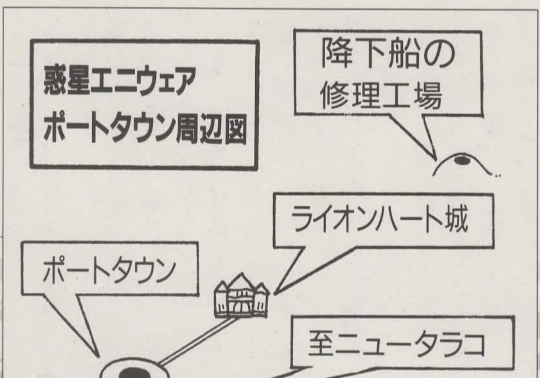
ソンドラ「この部隊、どうして女のひとばっかりなんですか？」

GM「うむ。一族の中から新しいメック戦士を選ぶときに、マルガレーテと親しかった同世代の人間を選ぶとこうなったというわけだ」

ソンドラ「普通、誰か一人腕のたつ人をいれて補強しませんか？」

GM「部隊に裏切者を出した反省から、人選についてはメック戦士としての技量より信頼度を重視しました」

ソンドラ「一族の中に絶対に信頼できる腕の



たつメック戦士がいなかったわけですね」
GM「そういうこと」
レベッカ「ヒルダお姉さんが入れば？」
ソンドラ「そうですねぇ。腕もいいですし、妹を裏切るわけないですから」
GM「ヒルダさんは政治的な理由で、却下（きゃっか）」
ソンドラ「政治的理由？」
GM「二人ともメック部隊に入れると、部隊が全滅したときに跡継ぎ（あとつ）がいなくなるから」
レベッカ「うわ。お父さん、意外と厳しいや」
GM「まあね。ただの親バカではないよ」
ソンドラ「じゃあ、この人たちをがんばって鍛えないといけないですね、隊長」
レベッカ「あれ、聞いてないよ」
GM「何か別のこと話してるみたいだぞ」
サモンジ「うーむ。基本に忠実だな」
イワン「あまりに基本通りで面白みに欠ける組合わせだ」
サモンジ「どうだろう、最近のトレンドは？」
イワン「4人組なら、元気系、つくす系、色気系、そしてホモってのはどうだ」
サモンジ「なるほど、ホモかぁ。アクセントとしては極めて有効だな」
イワン「あと、キザな男とみせかけておいて実は女ってのもある」
サモンジ「確かに。それも欠かせないな」
GM「って何の話だ、そりゃ？」
イワン「え？　これだけギャルが出てきたからには、これから恋愛シミュレーションになるんじゃないの？」
レベッカ「違うわぁ！」

捜査の基本はやはり足

GM「では今回の任務の詳細を説明しよう。地図と偵察機のとってきた写真を広げて説明するのは〈守護天使〉小隊の副長アミィだ」
サモンジ「うむ。説明されよう」
GM『敵の数は推定では四十から六十人。降下船の修理工場跡を本拠地として、周辺の村々に対する掠奪（りゃくだつ）を繰り返しています』
イワン「降下船の修理工場というと、ここから北東にいった所にあるやつだな」
GM『二週間前に軍が討伐（とうばつ）部隊を送りましたが、敵は姿を消して戦闘を回避しました』
レベッカ「逃げ足の速いやつ〜」
GM『しかし、しばらく現地に駐屯していた討伐部隊が帰還したところで、また集結して行動を再開したようです』
サモンジ「ゴキブリ並みにしぶといやつだな」
GM『そこで今回は敵に逃げる余裕を与えないために、メック部隊による電撃戦を敢行する予定になっています』
ソンドラ「敵の武装はどの程度なんですか？」
GM『機械化された中〜軽装歩兵部隊、という報告を受けています』
レベッカ「それなら、メックで攻めれば一瞬で終わるんじゃない？」
イワン「俺（おれ）たちの出る幕ないんじゃないか？」
GM『わたしもそう思います。メックだけで敵の本拠を急襲すべきだと思いますが』
ソンドラ「それはどうでしょうか？　一応襲撃を受けた村々に行って情報を集めたほうがいいと思うんですが」
サモンジ「一応自分の目で状況を確かめておきたいからねぇ」
GM「反論されるとアミィさんは『この作戦中は先任士官であるサモンジ中尉の指揮下に入ることになっていますから、命令には従いますが……』」
レベッカ「ん？　なんかトゲのある口調じゃない？」
GM「アミィさんは明らかに不服そうな表情だ。マルガレーテはともかく、他の人も君たちのことをあまり信用していないようだね」
サモンジ「うむ。士官学校の成績はよかった若手将校によくあるパターンだ。現場の経験を軽視しがちなんだよ」
イワン「そういう奴は早死にするぞ」
ソンドラ「今回のわたしたちの仕事は、彼女たちに生き残る戦いかたを教えることですね」
GM「その通り。自分で選んだんだけど、大統領はこの面子（めんつ）をいきなり激戦区に派遣することに大きな不安を抱いているのよ」
サモンジ「そこで教育係として我々が選ばれたわけですか」
GM「その通り。頑張って教育してくれ」
イワン「なるほど。恋愛シミュレーションかと思ったら、実は育成ものだったのか」
サモンジ「いやぁ。一見育成と見せかけて……ってパターンもあるぞ」
GM「いいかげんその発想から離れて、とっとと出撃しなさい（苦笑）」
レベッカ「あの娘たちはメックで出撃するとして、あたしたちは何で現場にいこうか？」
GM「指揮車輌を一輌貸してくれる」
サモンジ「村に情報を集めにいくのにそんなごつい車で乗りつけるのもなんだから、ジープを一輌もっていこう」
ソンドラ「わたしは当然フェニックスホークで行きますね」
サモンジ「よし。では私とレベッカが指揮車輌、イワンがジープ、ソンドラさんがフェニホという配置で出撃しよう」
レベッカ「というわけで、あたしたちについてくるように」
GM「一同『了解しました』ってメックに乗りこむ」
イワン「若い士官の教育ねぇ……こりゃあ最初に思ってたよりも大変な仕事だな」
GM「さてさて。山賊（さんぞく）のテリトリーにある村に近づいてきました」
サモンジ「よーし。全隊止まれ〜。ここから先はジープだけで進むことにしま〜す」
GM「ブレンダが『なんでわざわざそんなことするんですか？』と真顔（まがお）で聞いてますけど」
イワン「うが〜！　そんなことも判（わか）らんのか」
サモンジ「あのね。いきなりメックで乗りこんだら、山賊は逃げるに決まってるでしょ」
GM「そっか、そうですよね。一つ賢（かしこ）くなりましたよ」ってさ」
サモンジ「というわけで、レベッカとイワン。ちょっくら先行偵察してくるのだ」



名前　ユージン・サモンジ
年齢　30
性別　男
生命点　50
体力度　6
敏捷度　10
知性度　11
魅力度　6
クラス　メック戦士
搭乗メック　サイクロプス
経験点
所持金

技能	レベル
個人戦闘＝ライフル	1
指揮/命令	2
戦術	5
操縦＝航空機	2
操縦＝メック	6
砲術＝間接砲撃	2
砲術＝航空機	3
砲術＝メック	6
操縦＝車輌	1



名前　ソンドラ・アランソン
年齢　23
性別　女
生命点　60
体力度　6
敏捷度　10
知性度　12
魅力度　7
クラス　整備兵（看護兵）
搭乗メック　フェニックスホーク
経験点
所持金

技能	レベル
医療＝応急手当	4
個人戦闘＝ピストル	2
コンピュータ	1
指揮/命令	1
生存	1
戦術	1
操縦＝メック	5
砲術＝メック	5
補修/整備＝一般	3
補修/整備＝航空機	2
補修/整備＝メック	3
航宙艦航法	1

ソンドラ「偵察組に〈守護天使〉小隊のメンバーを入れたほうがよくないですか？」
レベッカ「なんで？　邪魔なだけじゃない」
ソンドラ「今回の任務は彼女たちの教育がメインですから、それを忘れちゃいけませんよ」
サモンジ「なるほど。じゃあ、誰か一人偵察に同行しなさい」
GM「じゃ、誰が行くかはサイコロで決めよう……（ころころ）アミィに決定しました」
レベッカ「ああ。現場を調べるのに反対してた人だね」
GM『命令でしたら従いますよ』だってさ」
イワン「むっか〜。かわいくねぇ」
サモンジ「怒るなイワン。寒色系のメンバーとはこういうもんだ」
レベッカ「いいから、とっとと出発しようよ」
イワン「うむ。ほんでは村に向かうぞ」
GM「この村は人口二百人くらい。主要産業は農業ね」
イワン「とりあえず、酒場でも行くか」
GM『アミィは『任務中に飲酒ですって？　それが現場のやり方とでもいうんですか』といって真顔で怒ってるけど」
レベッカ「そうじゃなくって、『情報収集といえばまず酒場』。これ基本中の基本だよ」
イワン「ところで今何時くらい？」
GM「出発したのが朝だから……まあ夕方といったところかな」
イワン「ちょうどいい時間だな。これから混みはじめる、ってとこか」
GM「酒場にはひなびた感じが漂っている。入ってきた君たちを歓迎するでもなく、無愛想なマスターは無言でグラスを磨いている」
イワン「場末の酒場によくある風景だな」
GM「アミィがいきなりマスターに『軍の者だ。知っている情報はすべて話すように』って尋問はじめてますけど」
イワン「なにすんねーん！　といいつつ背後からパーンチ。手加減するけど」
レベッカ「ドツキつっこみを入れるわけね」
GM『ちょっと。いきなり何をするんですか？』と真っ赤になって怒ってますけど」
イワン「何をするって、そりゃこっちのセリフだ。そんな高圧的な態度に出てどうする？」
GM『じゃあどうするというんですか？』」
イワン「とりあえず、黙って見てろ。カウンターに腰かけて、『マスター、酒だ』。チャリーン（コインを放るポーズ）」
GM「するとグラスに安酒が注がれてくる。『あんたたち、見ない顔だな』」
イワン「まあな。ところで、最近こっちの景気はどうだい？」
GM「NPCの反応決めるから（ルールブック128ページ参照）、魅力度と〈交渉＝聞きこみ〉技能のレベルを教えて」
イワン「魅力度は8で技能2レベル」
GM「（修正は能力値で+1、技能で-2、状況修正なしなら……出目6に修正かけて5は『NPCはPCたちに好感を持つ』か）
イワン「で、結局マスターの返事は？」
GM『ぼちぼち……ってところだな。うちの場合、客は増えてるんだがときどき金払わずに帰る奴もいるからな』
イワン「噂の山賊連中のことか？」
GM『ま、そういうことだ。困ってるといえば困ってるんだが、命をとられるわけじゃないからな』
レベッカ「なるほど。適度に村人から搾取してるわけね」
イワン「それに、ここの村人全員が山賊の味方、というわけではなさそうだな」
GM『あんたら一体何者だ？　連中のことを調べに来た政府の軍人かい』
イワン「ま、そんなところだ。本隊の到着までには二、三週間かかるけどな」
GM「なるほど。半分嘘の情報を混ぜて敵を油断させるわけだな」
レベッカ「それで、彼らはここで一体何をしたがってるわけ？　単に山賊ライフを送りたいだけなのかな」
GM『奴らは旧クリタ軍の生き残りらしい。政変がおこったときに政府から忘れられて補給がこなくなったんで、山賊でもして生き残るしかなかったんだそうな』
イワン「ふむ……ってことは、連中はモリ連隊の残党じゃなくって、もともとこの惑星に展開していたクリタ軍の部隊なのか」
レベッカ「山賊の人たちはどれくらいの頻度で村にやってくるの？」
GM『月に二回くらいだな。重点的に奪って行くのは食料や燃料ってところだ」
イワン「一度の襲撃にやってくる人数は？」
GM『二〜三十人ってところだ。ジープやホバー車輌に乗ってやってくる。武装はライフルやSMGが主で、ときどき機関銃持ってくる奴もいる』
イワン「武装は事前の情報とほぼ一致するな」
レベッカ「数も情報通りなら、留守番を何人か残して、ほとんど全軍で襲撃してるんだ」
イワン「奴らの本拠地はどこかわかるか？」
GM『この村から北に少し離れた小山だと思う』ちなみに、降下船の修理工場跡があるところね」
レベッカ「なるほど。戦力や配置は、最初に



受け取った情報通りと考えていいみたいね」

イワン「……とまあ、情報というのはこんな風に集めるものなのだ。わかったか、新入り」

GM『はい。今後の参考にします』

イワン「なかなか素直でよろしい。じゃあ、仲良くなったところで一緒に酒でも……といいつつ腰に手をまわす」

GM『調子に乗りすぎです！』っと怒りながら同時に右のビンタが（笑）」

信頼への限界時間

イワン「ほんじゃ一旦隊長たちの所に戻ろう」

GM「うむ。何事もなく野営地に辿りつけた」

レベッカ「村で集めてきた情報を報告しよう。かくかくしかじか」

サモンジ「ふむふむ。報告されよう」

ソンドラ「これからどうしますか？」

サモンジ「マルガレーテちゃんはどうしたらいいと思う？」

レベッカ「隊長、偉い。ちゃんと教育してるじゃない」

GM『次は敵の本拠に乗りこむべきではないでしょうか』

サモンジ「ふむ。それで？」

GM『メック5機で一気に攻めこめば、勝てると思いますけど……』

サモンジ「うーむ。60点ってところかな」

GM『どこか欠陥でもありますか？』

サモンジ「敵は不利になったらすぐに逃げるから、きちんと包囲しないと意味がない」

GM『そうなんですか？』

サモンジ「一度惑星軍が攻撃したときに逃げ出したでしょう。だから、今度は確実に一掃しないとね」

GM『わかりました。じゃあ、どういうふうに部隊を配置しましょうか？』

サモンジ「そうだねぇ……イワンとレベッカはジープで接近、途中から徒歩。指揮車輌の私は後方、ソンドラさんのフェニックスホークは少し離れたところで待機。〈守護天使〉小隊の人達は大きく迂回しながら接近して、一斉に攻撃開始ってとこだな」

GM『了解です。それでいきましょう』

サモンジ「君たちはちゃんと時間通りに攻撃を開始するように」

イワン「でないと、正面の俺たちが孤立して酷い目にあうかもしれないからな」

ソンドラ「彼女たち、無事にジャングルを進軍できますよね？」

GM「クレアさんいわく、『河を渡ったりしなければ大丈夫さ』」

レベッカ「は？ どういうこと？」

GM『あたしら、河に入ると二回に一回はメックこかすからな』ってさ」

イワン「〈操縦〉ロールに失敗すると転倒するからな（苦笑）」

ソンドラ「水地を渡らずに済むルートというのはないんですか？」

GM「一度も渡らずに済むルートってのはないけど、すごく遠回りすれば浅瀬がある」

ソンドラ「じゃあその道をいってください」

GM「了解。大回りするから配置につくまで時間がかかる。作戦開始予定時刻は今から（サイコロ2個ふって）……8時間後だね」

イワン「そんなに時間がかかるのか？」

サモンジ「うおぉ！ 私にメックをよこせぇ」

レベッカ「あ、隊長が切れた」

サモンジ「今の私だったら、河があれば潜ったまま近づいてやるのに～」

イワン「そうか。隊長はめったなことでは転ばない人だったな（〈操縦＝メック〉技能の目標値が1）」

サモンジ「そもそもうちの小隊にメックがあれば、ああして、こうして……うがぁ！」

ソンドラ「はいはい。これ以上隊長が壊れないうちに、みなさん出撃してくださいね」

　別れて進む一行ですが、徒歩で一番近くまで近づいたイワンとレベッカが敵に発見されてしまいます。しかも、二人はそのことに気づかないまま工場の探索を続けます。

　山賊たちが撤退の準備を始めたために見張りがいなくなったのをいいことにガレージなどの探索を進めます。

　一方、工場を出るに出られなくなった山賊たちは、車をそのままにして工場の深層部に潜むことを決意します。

イワン「……というわけで、車残ってるぜ」

サモンジ「でも車が残ってるとなると、襲撃に出てるわけでもないらしい。となると……」

ソンドラ「こちらの接近に気づいて、徒歩で逃げ出したということでしょうか？」

サモンジ「その可能性も否定できんな。作戦変更だ、各員全速で工場跡に集結するように」

GM「マルガレーテが『なにがあったんですか？』と聞いてくるけど」

サモンジ「敵はこちらの接近に気づいたようだ。徒歩で逃げている可能性もあるから、地上を警戒しつつ近づいてきなさい」

GM『了解。では現地で合流しましょう』

サモンジ「んじゃ、私も指揮車輌で工場跡に近づこう」

ソンドラ「しかし、敵はいつわたしたちの接近に気づいたんでしょうねぇ」

イワン「なんかドジ踏んだのは俺たちって気がする。ちょいと敵に近づきすぎたかもな」

レベッカ「ま、しょうがないよね」

GM「そのセリフを君がいうな。君も見つかった組の一員なんだから（苦笑）」



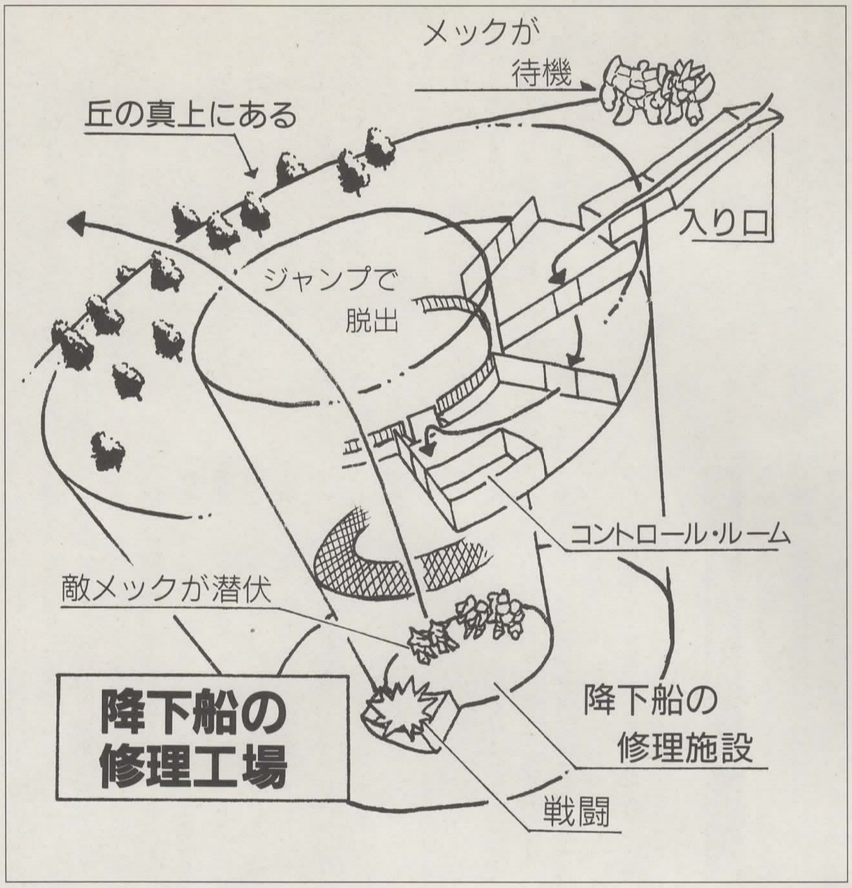
本拠地奇襲作戦

降下船の修理工場跡に集合したサモンジたちは、地上周辺のコントロールルームなどを捜索します。

その結果、やはりつい先刻まで山賊たちはこの工場跡を基地として使用していたことが判明したのですが……

サモンジ「逃げられたか。しかたない、メックはこの工場の周辺に展開して、敵が逃げた痕跡がないか調べるんだ」

GM『あいよ。了解だ』といってクレアさんをはじめ一同メックに乗りこんで……」



サモンジ「いや。ちょっと待った！」

ソンドラ「どうかしましたか、隊長？」

サモンジ「敵はこの中にいる！」

GM『ええ？　誰か裏切者がいるんですかぁ？』ってブレンダさんが驚いてますけど」

サモンジ「違うわぁ！　この工場の中に隠れてる、といってるんだ」

GM『ちょっとお茶目な冗談のつもりだったのにぃ』って泣いてますけど」

レベッカ「はいはい。オジさんは怒りっぽくてこまるねぇ」

サモンジ「誰がオジさんだ、誰が」

イワン「隊長、今日は妙に機嫌悪くないか？」

サモンジ「なんか、もう若いもんの面倒見るの嫌になってきた……」

ソンドラ「えーっと、隊長は敵が逃亡したのではなく、この工場のどこかに潜伏しているといいたかったわけですね」

サモンジ「まあ、そういうことだ」

GM「ナイスフォロー、ソンドラさん。おかげで話が戻ってきた（笑）」

イワン「確かに、撤退したにしては引き際が鮮やかすぎるな」

ソンドラ「本当に徒歩で逃げていたら？」

サモンジ「その場合、彼らは我々が撤退するまでは身を潜めているはずだ」

イワン「惑星軍が来たときにはそうだったな」

サモンジ「で、我々がここを引き払うと同時に戻ってくるはずだから、そこを叩けばいい」

ソンドラ「なるほど」

サモンジ「とにかく、この工場はまだ調べてない場所が多いはずだ。ローテーションを組んですべての部屋を捜索しよう」

一同は広い工場の敷地を交替しながら一ヵ所ずつ捜索していきます。

ソンドラ、イワン、レベッカ、マルガレーテという組合わせである区画を調べていたときに事件が発生します……

GM「ついに来ちゃったなぁ……。この様子だと発見は避けられんな」

イワン「ここもカラか。んじゃ次の部屋」

GM「やっぱ、こっちから仕掛けるしかないよな。伏兵と待機に兵士を割り振って、残った一部を割いて本拠を襲撃。それで敵を追撃不可能にしつつ脱出、ってところか」

レベッカ「どうかした？」

GM「いや、こっちの行動を考えてただけ」

イワン「次の部屋もドアを蹴破って突入する」

GM「（敵の待ち伏せに気づくかどうかの知性度ロールは……イワンが〝第六感〟あるぶんだけ成功か）ちょっと待った。イワンはこの部屋に入るのはイヤな気がする」

イワン「なに？」

GM「このへん（こめかみを指さして）に、ピーンとくるものがある。この部屋は危険だ」

イワン「まずい、みんなこの部屋に入るな！」

レベッカ「え、なに？　敵？」

ソンドラ「そうみたいですね」

GM「君らが部屋に入ろうとしてやめた直後、中からライフルの一斉射撃がとんでくる」

イワン「ふぅ。危ねえ」

GM「んで、通路の奥からも人が走ってくる足音が聞こえるんだけど」

レベッカ「何人くらい？」

GM「十人前後じゃないかな」

イワン「ヤバい。一旦退くぞ」

レベッカ「手近な遮蔽物に身を隠すね」

ソンドラ「隊長に通信を入れましょう。敵を発見、現在交戦中です」

サモンジ「わかった。逃げ帰ってきなさい」

イワン「でも簡単には逃げられそうにないぜ」

サモンジ「しかたがない。応援に行くから、しばらく耐えてなさい」

イワン「了解」

GM「ほんで援軍は？」

サモンジ「アミィとブレンダとクレアのうちで一番個人戦闘の技能が高いのは？」

GM「クレアさんだけど」

サモンジ「よっしゃ。ではクレアだけついてくるように。残りはここで待機してなさい」

GM「残る二人は『は〜い』っといっておとなしく従うよ」

サモンジ「で、クレアさんの武器は？」

GM「グレネードランチャーつきSMG。『腕がなるねぇ』って武器を見る目がちょっとアブナイ」

サモンジ「つれてって本当に大丈夫なんだろうか……（苦笑）」

ソンドラ「ところで、グレネードランチャーってどんな武器ですか？」

GM「うむ。はやい話が手榴弾を機械的に遠くまで飛ばす武器なんだが……」

サモンジ「いや、一般的な話じゃなくって、ゲーム内でのデータを聞きたかったんだが」

GM「〈個人戦闘＝ライフル〉技能で使う武器で、ダメージや射程はモノによるけど……」

サモンジ「彼女の持ってるのは？」

GM「ダメージ3D、射程は1－2（近距離）／3－6（中距離）／7－12（遠距離）ってやつ。まあ、これが標準だね」

レベッカ「それなら普通のライフルのほうが強いじゃん。ダメージは互角で射程長いよ」

GM「でも、グレネードは同一あるいは隣接ヘクスにいる人間全員にダメージが飛ぶ」

イワン「げ、今みたいなシチュエーションにぴったりじゃないか」

ソンドラ「密集した敵を一網打尽ですね。なんか、かわいそうですけど」

GM「あと弾頭を選べるしね。催涙弾とか閃光弾とか、殺傷能力のないものもある」

サモンジ「無用の殺生は避けよう。そっちの弾頭を使うように」

GM『あいよ』といってクレアはごそごそと弾頭を入れ替える」

サモンジ「ほんではマルガレーテちゃんたちを救出に出発だ！」

GM「さて。現場では互いに身を隠しつつ、奇妙な睨み合いがつづいている」

サモンジ「大丈夫か～。みんな～」

ソンドラ「今のところは大丈夫ですけど、ここから一歩も動けませ～ん」

サモンジ「うーむ。とりあえず、味方と敵の中間地点あたりにグレネードを発射するのだ。スモーク弾でいいだろう」

GM『任せときな』（ころころ）おっけー。狙ったところに着弾した」

サモンジ「よし。今のうちに撤退だ！」

イワン「全力で走って逃げるぞ」

GM「敵は煙の中に向かって発砲してくるけど、まあ命中せんわな。射線通ってないもん」

ソンドラ「誰か怪我した人はいませんかぁ？」

イワン「いないと思うぜ」

レベッカ「でも、敵を逃がしちゃったよ」

サモンジ「だがこの工場跡に潜んでることは確認できたんだから、逃げられないようにメック部隊でフタをしながら援軍の到着を待てばカタがつくんじゃないか？」

GM「その作戦会議はどこでやってるの？」

サモンジ「とりあえず、戦いになった場所からすこし離れた適当な部屋。これから地上に帰るところ」

GM「ふむ。地上に帰るとだな、アーチャーとクルセイダーの操縦席のハッチが開いてて、中身はカラになってる」

サモンジ「なにぃ～。誘拐された？」

イワン「なんでメックに乗ってて歩兵にやられるかなぁ……」

レベッカ「さっき向こうが積極的にしかけてこなかったのは、これを狙ってたからなんだ」

GM「まぁ。そう推測できるわな（実際そうなんだけどね）」

ソンドラ「はあ……彼女たちのお守りも大変ですねぇ」

交渉の余地なし?

GM「で、しばらくすると君たちのところに白旗持った山賊が数名近づいてくる」

サモンジ「我々と交渉しようというわけだな」

GM『諸君らに告ぐ。我々の基地から速やかに退去したまえ。さもないと人質の生命は保証できない』

イワン「むう。なんかいってるなあ」

ソンドラ「どんな感じの人ですか？」

GM「着てる服はクリタの野戦服。くたびれた感じだけど、戦闘慣れしてるともいう」

レベッカ「武装は？」

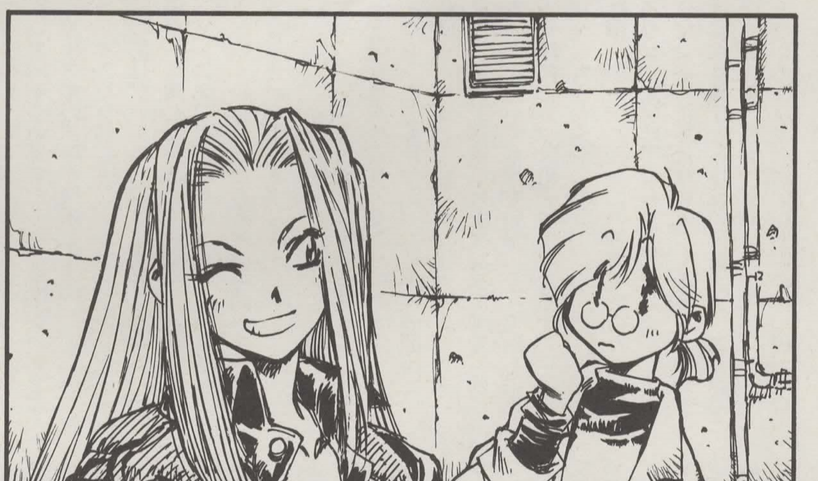
GM「使者だから武器は持ってないよ。後ろで様子見てる連中は基本的にライフルね」

イワン「ふむ。なるほどね」

サモンジ「とりあえず、捕虜に手荒な扱いはしてないだろうな？」

GM『今のところは大丈夫だ』

レベッカ「証拠見せてよ」



GM「むう。いきなり強気だなぁ」

サモンジ「テロには妥協しない。これ基本ね」

GM『よーし、わかった。ちょっと待ってろ……』つって数分後『ほらみろ。今のところ無事だ』とかなんとかいいながら、ロープでぐるぐるまきにしたブレンダを連れてきた」

サモンジ「一人だけ？」

GM「あたりまえじゃ。二人ともここに連れてきたら強攻策に出られるにきまっとろうが」

イワン「確かに」

GM「で、捕まってぢたばたしているブレンダを見て『あの、どうしたらいいんでしょうか……？』ってマルガレーテが不安そうな顔してますけど」

サモンジ「こういうときには、本当は心配してもそれを表に出してはいかん。敵につけこまれるからな」

GM『はあ……そうなんですか？』

イワン「ということで、クリタの諸君。我々には君たちの要求を飲む気はあんまりない」

GM『こっちは人質をとってるんだぞ！』

サモンジ「捕虜の虐待はアレス条約違反だ。君たち、無法者になりたいのかね？」

GM『いや、そういうわけでは……』

サモンジ「君らがおとなしーく降伏してくれれば、ちゃんと裁判して二、三年後には釈放されると思うんだが……」

GM『それ、本当か？』

サモンジ「本当本当。私ら、この星の大統領に顔がきくし」

イワン「その代わり、今人質を解放して降伏しなかったら、君たちは容赦なく討伐されることになるな」
GM『うーむ。正当な裁判を約束してくれるんだったら、降伏してもいいかも』
サモンジ「おっけー、おっけー。約束するし」
GM『ふむ。この山賊生活もいいかげん先が見えた気がするしなあ……。ちょっと部下と相談してくる』と言い残して、ブレンダをつれて下に降りてゆく」
ソンドラ「最初の交渉はいい感触でしたね」
サモンジ「うーむ。部下と相談してくる、といったということは、どうやらさっきの男が一番偉い奴だったみたいだなあ」
イワン「そいつが降伏に傾いてるってんなら、たぶん争わずに済むんでないかい?」
GM「で、それから数分後。遠くから激しい銃声が聞こえてくる」
サモンジ「なんだ? なにが起こったんだ」
レベッカ「なんか、事態が一気に危険な方向に走り出してるんだけど」
GM「それからさらに数分後。さっきの男が走ってやってくる。部下十数名とぐるぐるまきのアミィ、ブレンダ両名がいっしょ」
サモンジ「一体なにがあったのかね?」
GM『いやあ。裁判受けるより山賊を続ける、といって部下が反乱起こしてなあ』
イワン「それで、その残りの部下は?」
GM『以前この惑星に降りてきた部隊から奪ったメックに乗って逃げ出したわ』
サモンジ「メックがあるって?」
イワン「げげー! そんな話聞いてないぞ」
GM『こっちがメックで掠奪してたら、君らも本気で討伐隊を繰り出してくると思ったから、温存してたんだよ』
サモンジ「意外とせこい奴(苦笑)」
レベッカ「モリ連隊のメックかな」
GM『そういえばあいつら、味方のはずの俺達に攻撃してきやがったなあ。勢いで反撃しちまったけど、何だったんだ? あれは』
サモンジ「それについてはいろいろ事情があってだな……今度詳しく説明してあげよう」
GM「とかなんとかいってるうちに、地下の工場に隠していたメックがはいでてくる。放っておけば逃げるけど」
サモンジ「逃がすかぁ。〈守護天使〉小隊、追撃開始だ!」
GM「その前にロープほどいてやれよ……」
イワン「ほどきながら質問するけど……なんで捕まったの、君ら?」
GM『隊長たちを捕まえたから、それについて話し合おう、と騙されて……』ってアミィが悔しそうに呟くね」
サモンジ「はあ。素直というか。世間知らずというか……」



名前 イワン・グラスノスキー
年齢 23
性別 男
生命点 50
体力度 5
敏捷度 12
知性度 10
魅力度 8
経験点
所持金
クラス 偵察兵
搭乗メック サンダーボルト

技能	レベル
交渉=外交	2
個人戦闘=ライフル	3
コンピュータ	3
尋問	3
操縦=メック	3
盗賊技術	5
砲術=メック	5
交渉=聞きこみ	2
操縦=車輌	1
運動	1



名前 レベッカ・H・ベイオネット
年齢 18
性別 女
生命点 70
体力度 7
敏捷度 12
知性度 10
魅力度 6
経験点
所持金
クラス 偵察兵
搭乗メック エンフォサー

技能	レベル
交渉=聞きこみ	1
個人戦闘=ライフル	3
操縦=航空機	2
操縦=車輌	3
操縦・メック	3
盗賊技術	1
砲術=航空機	2
砲術=メック	7
補修整備=一般	1

天使たちの初陣

GM「というわけで、山賊(ヤケになった組)は降下船の整備工場跡のメインゲートを開くと、そこからメックでとびだしていった」
サモンジ「メインゲートというと、降下船が出入りする部分だな」
イワン「機種は?」
GM「敵はスティンガー、ワスプ、フェニホにグリフィンね」
ソンドラ「こちらは〈守護天使〉の娘たちと、わたしのフェニホです」
サモンジ「いやあ。彼女たちの初陣だねえ」
GM「というわけで、山賊(ヤケになった組)は〈守護天使〉小隊との戦闘に突入します。〈守護天使〉のメックは君らが動かしてね」
レベッカ「あたしら見学~」
GM「黙って見てないで後ろから援護してやる元気はないのか」
サモンジ「どうやって(苦笑)」
GM「SRM担いで近寄るとか、利用可能経験点をつかってやるとか」
レベッカ「どっちもいや~」
GM「はいはい。ほんでは戦闘はじめるよん」
ソンドラ「えーっとぉ。〈守護天使〉の皆さんは、わたしの指示に従ってくださいね」
GM「声を揃えて『はーい』」

第1ターン。なにげなく距離をつめたクリタ部隊のスティンガーにソンドラの攻撃がクリーンヒットします。

ソンドラ「LL命中です。場所は頭ですぅ」
GM「頭に8点? そりゃ〃一撃必殺〃ってやつですかあ」
レベッカ「ソンドラさんすごーい」
イワン「〈守護天使〉のねーちゃんたちにまじると、ソンドラさんは超エースだからな。今日は腕の見せどころだろう」
ソンドラ「なんか、気になる言いかたですけど……今日は機嫌がいいですから、いいです」
GM「〈守護天使〉小隊一同、歓声をあげてますけど」
サモンジ「で、その他の人々の攻撃は?」
レベッカ「(ころころ)全然だめ」
GM「じゃあ、『もうちょっとだったのに……』『避けられた?』『あたんなーい』『ちぃ、外したか』と声があがる」
イワン「順にマルガレーテ、アミィ、ブレンダ、クレアだな」
サモンジ「あの距離でなんで外すかなぁ……」

次のターン。主導権争いで圧倒的に負けた〈守護天使〉小隊は分断され、クリタ軍部隊の布陣にクルセイダーが誘いこまれます。

フェニホとワスプが押さえこんだところを、グリフィンが中距離から照準を定めます。

GM「なんか、きれいにワナにはまってないか? そのクルセイダー」
サモンジ「布陣としてはそうなってるけど、戦力がはなはだ貧弱じゃないか?」
GM「クルセイダーに乗ってるブレンダは『本当にこの位置に移動してよかったんですかぁ?』と不安そうだけど」
レベッカ「敵はワナにはめたつもりかもしれないけど、クルセイダーだったら逆にそのワナを踏み潰せるって」
GM「まあ、そうともいえるが……とりあえ

天使たちの降臨
MECHWARRIOR RPG

ず攻撃だ」

このターン飛んだ射撃はPPC×1、ML×3、SRM2×1です。命中値はそれぞれ8~9。しかも致命的命中でもおきないかぎり無視できるダメージですが……

GM「伊達に包囲したわけじゃないぞ。フェニホとワスプは側面からの攻撃になる」
イワン「あ……クルセイダーってボディが甘くなかったか？」
サモンジ「そういえば、左右の胴体には弾薬しか積んでなかったな」
GM『ほんっとーにこの移動で大丈夫だったんですか？』と、モニターに映るブレンダの顔は不安を隠せない」
ソンドラ「大丈夫ですよ。この攻撃で沈む確率は極めて低いはずですから」
GM「ほんでは攻撃開始……ミサイル命中、左胴体致命的命中、2箇所だわ」
イワン「にゃにい~！」
サモンジ「こりゃあ、大爆発だなあ」
GM「左胴で起こった爆発はそのままクルセイダーを真二つに分離する。機体は上半身と下半身に別れて、それぞれ地面に転がった」
レベッカ「ブレンダちゃんは？」
GM「とりあえず、脱出には成功してるわ」
サモンジ「私たちのせいじゃ……ないよなあ」
ソンドラ「……大統領がその言い訳を聞いてくれるかは知りませんけど」
イワン「とりあえず、過ぎたことは過ぎたこととしてだ。次のターンいこう」
レベッカ「そうしよう。そうしよう」
GM「いいのか？　それで……」

第3ターン。クリタ部隊は次の目標をライフルマンと定めて移動しますが、1ターンで一気に詰められる距離ではありません。

このターンはマローダーやアーチャーから見て中距離という絶好の位置に移動することを余儀なくされます。

GM『マルガレーテ、いっきまーす』……ってサイコロは君らが振って」
イワン「(ころころ)あ、ACとPPC2本、全部外してるわ」
GM「ではアーチャーのアミィ。『ミサイル発射！』」
サモンジ「(ころころ)LRM20、2射とも命中してない」
レベッカ「なんでこんなに命中しないの？」
GM「それはね。中距離で+2、相手の移動で+3修正がかかると、基本目標値6~7の人は修正目標値が11とか12になるからだよ」
イワン「ド下手じゃないか、こいつら」
GM「いや、学校でたてのメック戦士なら普通こんなもんだけど」
サモンジ「うおぉ。私にそのアーチャーをよこせ！　こんな敵3ターンで蹴散らしてやる」
GM『サモンジ中尉、それは無理です。貴官もメック戦士ならご存じのはずでしょう』
ソンドラ「神経反応ヘルメットは本来のメック戦士一人だけに合うよう調整してますから」
サモンジ「そんなことはわかっとる。いってみただけだい……」
GM「ほんでは次のターンだ」

このターン、山賊側はようやくライフルマンに隣接します。

クルセイダーに続き、今度はライフルマンを集中攻撃しようという構えですが……

レベッカ「(クレアの移動担当)目の前のフェニックスホークに全力射撃~」
GM「ライフルマンの全力つったら相当過熱するんですけど……」
レベッカ「でもチャンスなんだもん。命中率高いし」
GM「君、他人のメックだと思って無茶してないか？　下手すっとエンジン止まるぞ」
レベッカ「でも、クレアさんってこれくらい攻撃的な性格の人じゃないの？」
GM「むう。それはそうだな。では『とおりゃあ！』つって全力射撃。でも、半分当たればいいほうなんだけどな……」
レベッカ「(ころころ)ん、AC以外全部命中」
GM「ちょっと待てぇ！　なんだそのサイコロの目のよさは！」
イワン「目標値8を4つ全部命中させとるからな(苦笑)」
サモンジ「さすがに隣接してる目標にACはつらかったみたいだね」
ソンドラ「最低射程より近い位置にあると不利な修正がありますからね」
レベッカ「残念。脚を壊して転ばしたけど、まだ戦闘力は残ってる。でも追いうちでキック」
GM『これでとどめだ！』……で、命中箇所はどこ？　どうせ命中するんだろ」
レベッカ「(ころころ)胴体。エンジン破壊ね」
GM『よっしゃあ！』
ソンドラ「これ〈守護天使〉小隊のはじめての撃墜ですよね」
サモンジ「うむうむ。とりあえず彼女たちも活躍しているようで、めでたいめでたい」

さて次のターン、過熱でほとんど動けないライフルマンに替わって戦線を支えるべく前進してきたのは……。

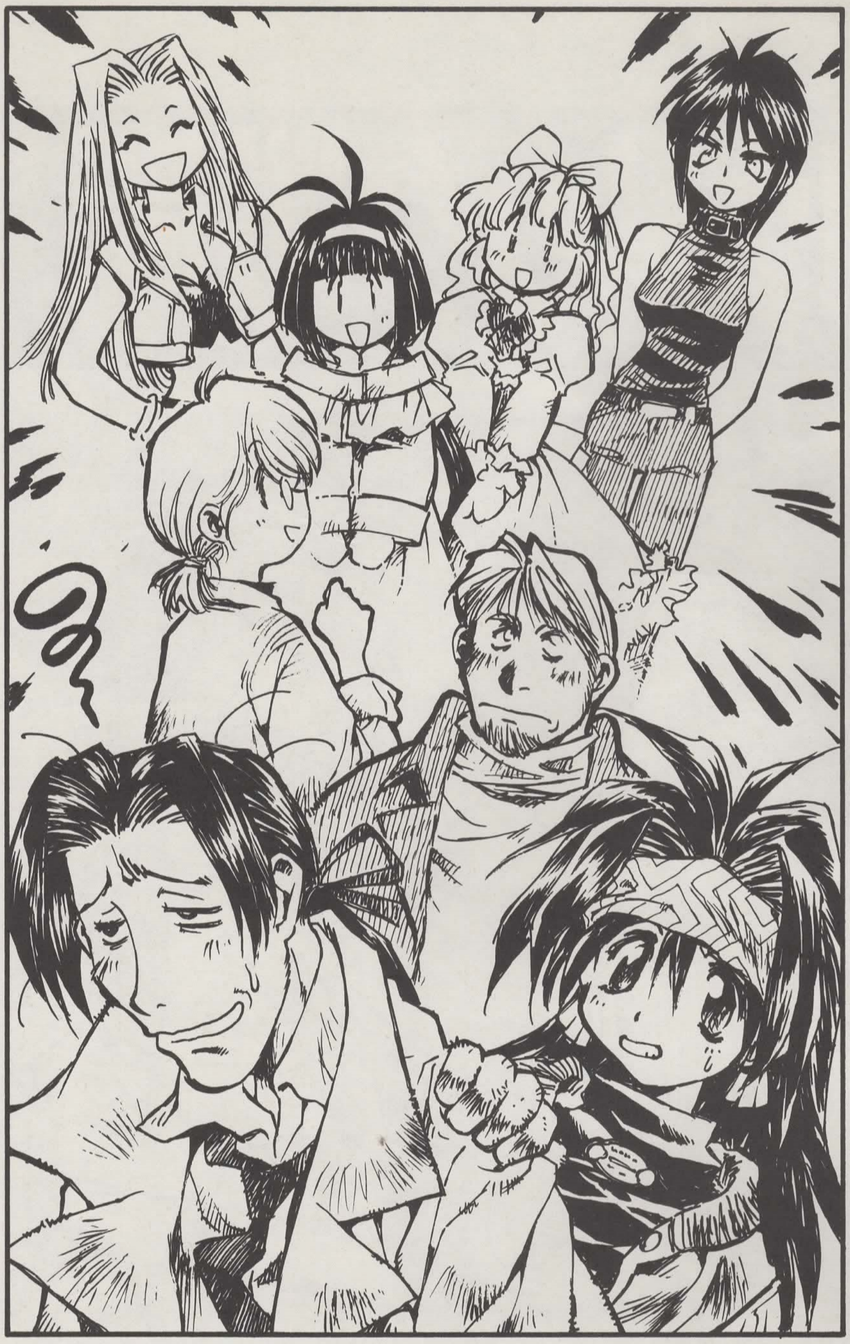
GM『どうしてアーチャーのわたしが前に出なきゃいけないんですか？　理由を教えてください』とアミィさんがむっとしてますけど」
サモンジ「ひとつ、君のメックが一番戦線に近い。ふたつ、他の誰よりも装甲が厚い。みっつ、LRMの連射でそろそろ熱い。以上、終わり」
GM『しかし、これだけ近づくとLRMは当たりませんよ。といってMLを撃ったのでは機体が冷却しませんが……』
サモンジ「目の前のグリフィンを殴ればいい」
イワン「鉄砲撃つだけがメックの能じゃねえぞ」
ソンドラ「なるほど。格闘を挑めば、技能はあんまり関係なくなりますからね」
レベッカ「しっかし、支援機同士が殴りあう姿って、はたで見てると結構まぬけかも」
GM「仕方ないだろ。移動の結果そうなったんだから……」

このターンの射撃フェイズには目立った動きはありませんでした(激戦区にいるグリフィンとアーチャーが射撃しませんでしたし……)。

GM「では格闘にいってみよう。グリフィンのパンチ×2……あ、両方はずしてらぁ」
ソンドラ「さっきからそのアーチャー、弾をよけてばっかりじゃないですか？」
サモンジ「結構攻撃受けてるわりには無傷だな、その機体」
イワン「装甲厚いメックに乗ってってそれって、なんか理不尽な気がする(苦笑)」
GM「で、アーチャーのパンチは？」
サモンジ「(代わりに判定)両方命中。場所は……片方頭だわ」
GM「ぐはあ。そりゃ操縦席潰れてるわ」
ソンドラ「残すはワスプ1機ですね」
GM『なるほど。これが重量級メックの格闘能力か……』
サモンジ「うむうむ。学習しとる学習しとる」
イワン「妙にクールなんがむかつくな~」

さて、次のターン。終末は思わぬタイミングでやってきます。

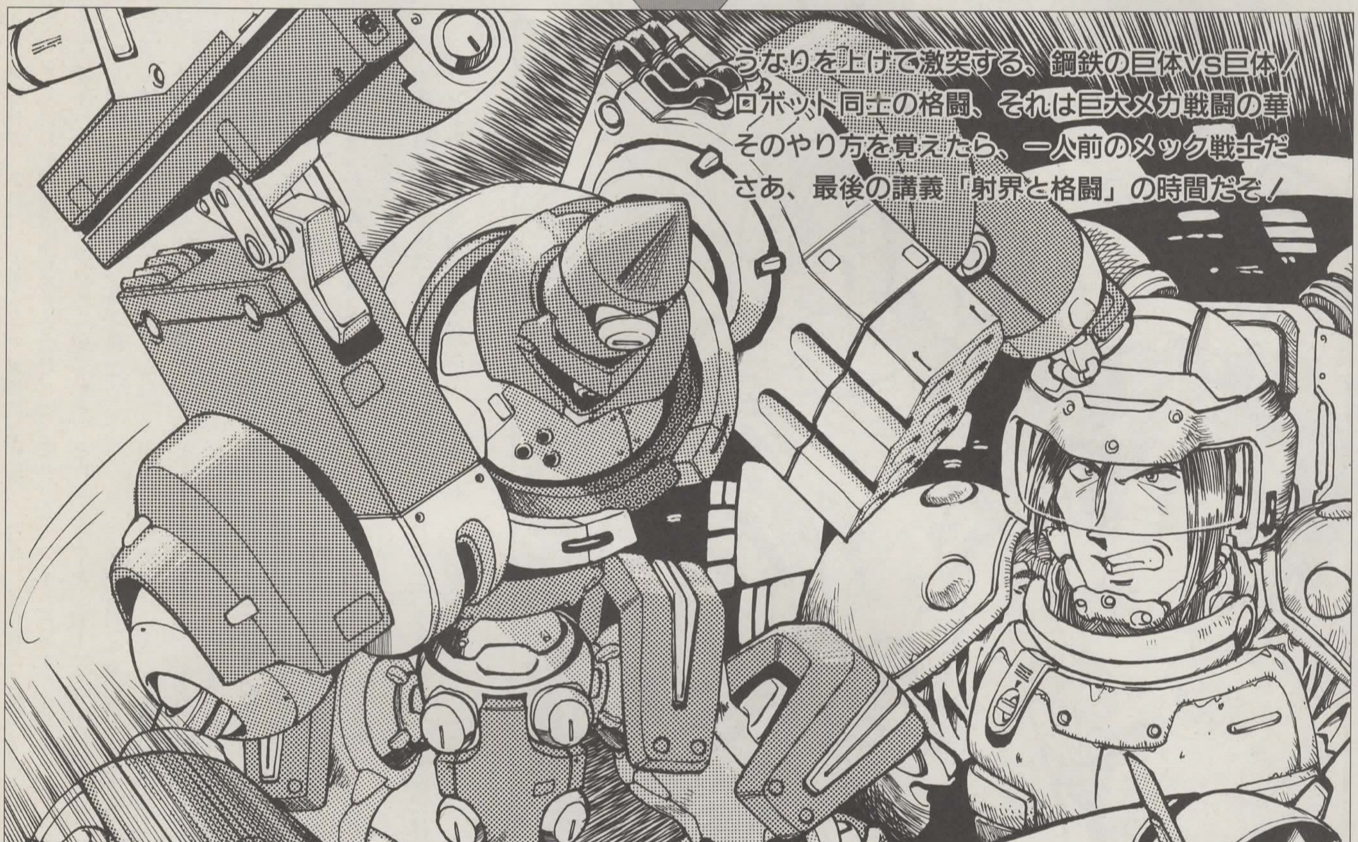
GM「アミィのアーチャーが『LRM発射！』」
サモンジ「(ころころ)両方命中。なんか40本ほど命中してるんですけど……」
GM「ワスプ、跡形もなくなってるわ」
サモンジ「というわけで、勝ったぞ！」



一同「おー！」
GM『あの～。わたしの出番は……』っと悲しそーな顔つきでマルガレーテが聞いてますけど」
サモンジ「大丈夫、大丈夫。部下に働かせるのが隊長の仕事だから。後ろで応援してるほうがいいんだってば」
ソンドラ「それも違う気がしますけど……」
GM「で、一段落ついたところでブレンダは『あたしのメックなくなっちゃいましたぁ……どうしましょう～』って泣いてますけど」
イワン「大丈夫だ。操縦席だけ壊れてるグリフィンをゲットすれば問題なし」
GM『それでいいんですかぁ？』」
サモンジ「あれはもともとモリ連隊のを山賊くんたちが無断借用してたものだ。で、モリ連隊は公式には無法者になってるから、それを拝借しても問題ないと思うけど」
GM「まあ、そういうことになるね」
サモンジ「あー疲れた。今日はもうとっとと帰って寝るぞ」
イワン「なんか、普段の倍くらい疲れたよな」
サモンジ「あんな小娘のお守り、もう二度と御免だな」
ソンドラ「心の底から落ち着いてますねぇ」
GM「さてさて。落ち着いている君たちの目の前、修理工場跡に降下船が近づいてくる」
ソンドラ「今度は何者ですか？」
GM「通信機から流れてくる声は、久しぶりのワイルズ博士」
イワン「おーっす。元気っすか？」
GM『君たちも元気そうでなにより』
サモンジ「で、なんか用ですか？」
GM『まあ、つもる話は後でしょう。その降下船のドックは使えるのかね？』
ソンドラ「修理工場としては使えないと思いますが、着陸する分には充分だと思います」
イワン「ちょうど山賊たちが脱出するときに工場のゲートを開けたところだからな」
GM『では、そこに着陸させてもらうこととしよう。ライオンハート城跡には降りれないようだしな』
レベッカ「いまガレキだらけだしね」
サモンジ「降下船が着陸したところでワイルズ博士を迎えにいこう」
GM「ワイルズ博士は君たちに歩み寄って握手すると『君らのメックの部品を持ってきた。早速修理しよう』
レベッカ「やったあ！」
GM『それで軍人ではない私が渡すのもなんだが、共和国軍から命令書を預かってる』
サモンジ「はあ、なんすか？」
GM『修理が済みしだい、モリ大佐の追撃に向かうようにという内容だ。で、その際部下として〈守護天使〉小隊を使えとのことだ。さっそく合同作戦かね？　さすがサモンジ君、この命令があることを予期していたとはねぇ……って人の話聞いてるのかね』
サモンジ「（無言）」
レベッカ「あ、隊長が固まってる……」
イワン「……ま、何でもいないよりマシか」
GM「〈守護天使〉小隊の人々は声を揃えて『よろしくお願いしまーす』っていってますけど」
ソンドラ「いえいえ、こちらこそよろしくお願いします」
イワン「うーむ。きれいにハモって返事するとは侮れない連中だ」
レベッカ「全員できめポーズかなんかとってない？」
GM「そこまではやらないけど（苦笑）」
サモンジ「とほほ……大変だぁ、こりゃ」
GM「で、ワイルズ博士は『修理が済みしだい、この降下船で奴を追うぞ』ってさ」
ソンドラ「ワイルズ博士、気合入ってますね」
レベッカ「そりゃあ、博士はモリ大佐にはいっぱい恨みがあるからね」
イワン「うっしゃあ！　今度こそ決着をつけてやる」
サモンジ「はあ。これで余計な荷物がなければなあ……」

LECTURE4:射界と格闘

一夜漬けメック戦闘



うなりを上げて激突する、鋼鉄の巨体vs巨体！
ロボット同士の格闘、それは巨大メカ戦闘の華
そのやり方を覚えたら、一人前のメック戦士だ
さあ、最後の講義「射界と格闘」の時間だぞ！

INSTRUCTOR
黒田和人
KAZUTO KURODA

ILLUSTRATOR
企画デザイン工房「戦船」
IKUSABUNE

MAP DRAWER
杉浦武夫
TAKEO SUGIURA

BATTLETECH

前回の検証

まずは前回の課題から。「図の配置で先手側のフェニホを動かすとして、もっとも有利と思う行動を考えてください」でした。

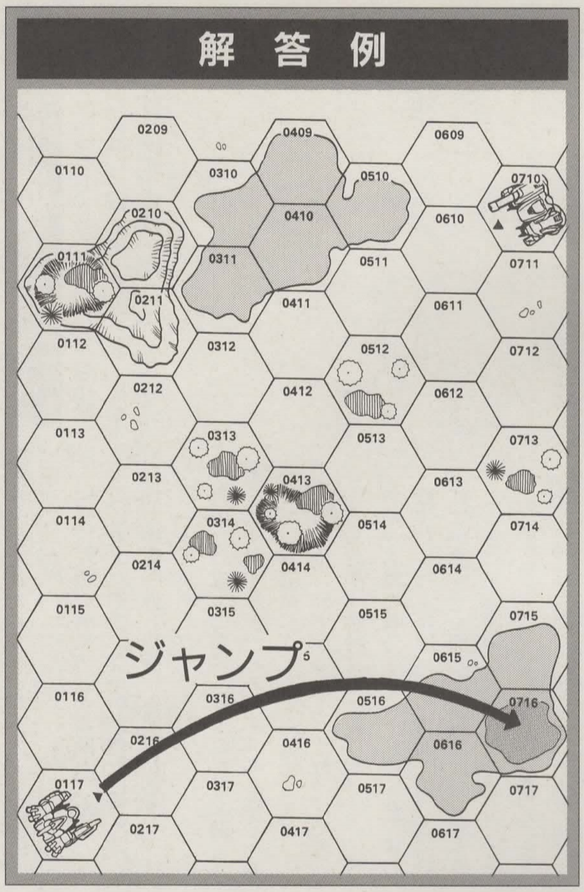
え〜……出題の表記にちと問題があったようです。「実際にゲームで選択するであろう行動を……」とかいう表記にすべきでした。

この表記のせいで「0717（LV-2の水地）にジャンプ」という容赦ない手が圧倒的得票数を得ることになってしまいました。

この手を予想してなかったわけではないのですが、最多票を得るとは思いませんでした。

システムの面から解析すると、これは「不利にならないことが確定している手」です。選択した理由も大半の回答は「相手が近寄ったらジャンプして攻撃」となっています。

一方的に有利な選択に見えますが、後手側も0110という防御地形にジャンプして待ちに徹すれば、ゲームが終わりません。



この回答がこれだけ多いとなると、ゲームでもこういう移動を選ぶ人が多いのでは、と思ってしまいました（遊ぶときにはこんな移動はしない……という人も多いでしょうが）。

『バトルテック』は対人ゲームですから、対戦相手との間に了解ができていればどんなプレイスタイルでも問題はないとおもいます。

しかし、了解のできていない相手（初心者をゲームに誘う場合もこれにあたります）と戦ったときプレイスタイルが噛み合わないと、互いに不愉快な思いをすることになります。

筆者としてはこのゲームは「相手の攻撃をくらう覚悟で攻撃に出る」という姿勢で遊んでほしいと思っているので「特に宣言がない場合はベタベタの待ちプレイはしない」というのを暗黙の了解として提案します。

アリアリ（待ちハメ可）の対戦も時には楽しいのですが、毎回そうでは多くの人が楽しさを覚える前にゲームから離れてしまいます。

筆者はできるだけ多くの人に『バトルテック』というゲームを遊んでほしいと思っていますので、できれば皆さんにもこの提案を支持していただきたいなぁと思っております。

筆者が考えていた予想回答は「強気に0713まで走ってML×2、MG×2」や「ちょっと弱気に0413まで走ってLL発射」などです。どちらにしても、適度に防御地形を使いながらも撃ちにいく姿勢という手なんですけど、どうでしょうか？

さて、成績優秀者の発表ですが、今回は該当なし、ということにさせていただきます（普通の回答はごく少数でしたから……）。

射界に関するルール

メックの射界

今回のアシスタントはこの人、独立愚連隊の隊長サモンジ中尉におねがいします。

「はいはい。おねがいされよう」

え〜と、ではさっそくメックの射界について説明してもらいましょうか。

「ほいほい。まずはこの図を見てくださいな」



「『正面射界』についてはすでに皆さんご存知のはず。んで、問題は『左／右側面射界』と『背面射界』とかかれたエリア」

正面射界については第2回で説明しましたからね。忘れたかたは読み返してください。

「敵のメックがどの『射界』にいるかは、戦闘においては2つの事柄に関係してくるのよ」

自分が射撃する場合と、射撃される場合。

「そう。で、自分が射撃するときには、射界によって次のような制限がかかるんですよ」

射界と射撃可能な武器の関係

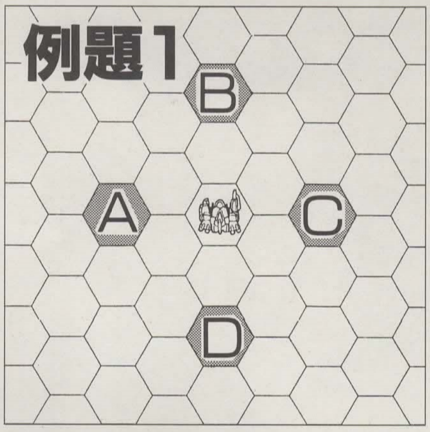
正面射界：すべての武器が発射可能
左／右 側面射界：左／右腕に装備された武器のみ発射可能
背面射界：すべての武器が発射不可能
（背面装備の武器をのぞく）

さすが、サモンジに任せると説明が速いや。

「伊達にあの連中の上司はやってないよ。はっはっは、ではさっそく例題にいってみよう」

例題1

自機は右腕にLL、ML、MG、左腕にML、MGを装備しています。このとき、目標A～Dに射撃可能な武器を答えてください。



「Aは左側面射界、Bは正面射界、Cは右側面射界、Dは背面射界にいることになるよね」

ふむふむ。

「側面に撃てるのはそちらの腕装備武器だけだから、Aに撃てるのは左腕MLとMGで、Cには右腕LLとMLとMGが撃てる」

その通り。

「で、正面は基本的に全部使えるから、Bにはすべての武器を発射できる。Dは背面だから、攻撃不可能。こんなもんかな」

うむうむ。さすが隊長。大正解です。

「じゃ、とりあえず私自分の仕事はしたから、あとは講師に任せた。ぐぅ～」

こらぁ、ちょっと待て。まだ寝るなぁ！

射界と命中箇所表

撃たれた場合に射界はどう関わるかは……

「撃ってきた敵の位置によって使う命中箇所表が違うのよ。正面から撃たれたら『命中箇所表／正面』で判定するんだけど、右側面の敵から撃たれたら『命中箇所表／右側面』を使うとかね」

同様に左側面射界の敵から撃たれたら『命中箇所表／左側面』、背面射界の敵に撃たれたら『命中箇所表／背面』を使用します。

「使い方は説明したっけ？」

命中した攻撃ごとに、サイコロを2個ふります。使用する表のその数字の欄を見て、書かれている部位にダメージを適用します。

「その部位の装甲が減っていくわけだ」

このあたりは前回説明しました。

「背面から撃たれるとちょっと困るんだよね」

胴体装甲は「正面」と「背面」の二箇所に分れています。正面と左右側面から攻撃を受けたときに正面装甲にダメージを適用しますが、背面からの攻撃は背面装甲に適用します。

「例えばフェニホなら胴中央の背面装甲は5点だから、すぐに中枢にダメージが通るよね」

だから、メック戦闘では極力敵に背中は見せないように移動しなければなりません。

命中箇所表

	左側面	正面（背面）	右側面
2	左胴	胴中央	右胴
3	左脚	右腕	右脚
4	左腕	右腕	右腕
5	左腕	右脚	右腕
6	左脚	右胴（背面装甲）	右脚
7	左胴	胴中央（背面装甲）	右胴
8	胴中央	左胴（背面装甲）	胴中央
9	右胴	左脚	左胴
10	右腕	左腕	左腕
11	右脚	左腕	左脚
2	頭	頭	頭

反応（上半身の回転）

しかし、今までのルールでは敵にすぐに背面を取られてしまうことになります。そこでゲームの手順に変更が加わります。

ゲームの手順

1：サイコロを振って先手後手を決定
2：先攻プレイヤーがメックを移動
3：後攻プレイヤーがメックを移動
4：後攻プレイヤーが反応
5：先攻プレイヤーが反応
6：先攻プレイヤーが射撃を宣言
7：後攻プレイヤーが射撃を宣言
8：各プレイヤーは命中判定、ダメージを適用
9：先攻プレイヤーが格闘を宣言
10：後攻プレイヤーが格闘を宣言
11：各プレイヤーは格闘の命中判定、ダメージを適用
12：各プレイヤーは反応で変更したメックの向きを戻し、発熱と排熱の量を計算。エンジン停止の判定が必要なら行なう（各影響は次のターンの行動に影響）
13：どちらかのメックが戦闘不能になっていればゲームは終了。どちらのメックも無事なら1に戻って手順を繰り返す

先手後手は毎回決めることになりました。

「あと射撃のタイミングも変わってるよね。どっちも動いたあとで撃つようになったし」

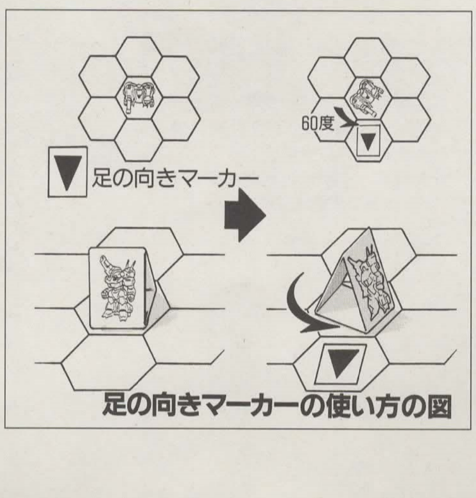
格闘関係は後で説明します。まずは今回最大の追加「反応」から。ここでメックは60度だけ上半身の向きを変更することができます。

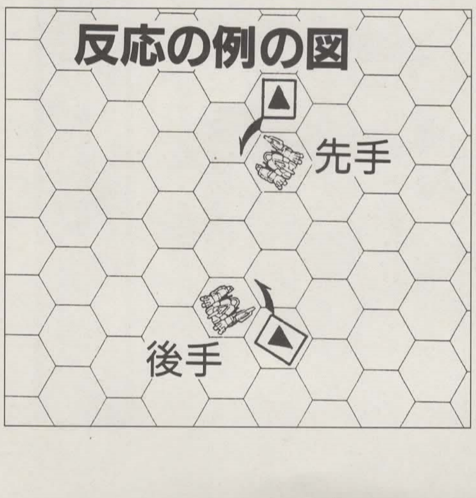
「射撃のときはその状態で射界を考えるのよ」

反応のやりかたを解説します。移動後図のような配置になったとします。反応は後手から行ないますが、今敵は左側面射界にいます。

「なんとか正面射界に捕らえたいねえ」

後手はメックの正面に「足の向きマーカー」を置いて、左に向きを代えることができます。

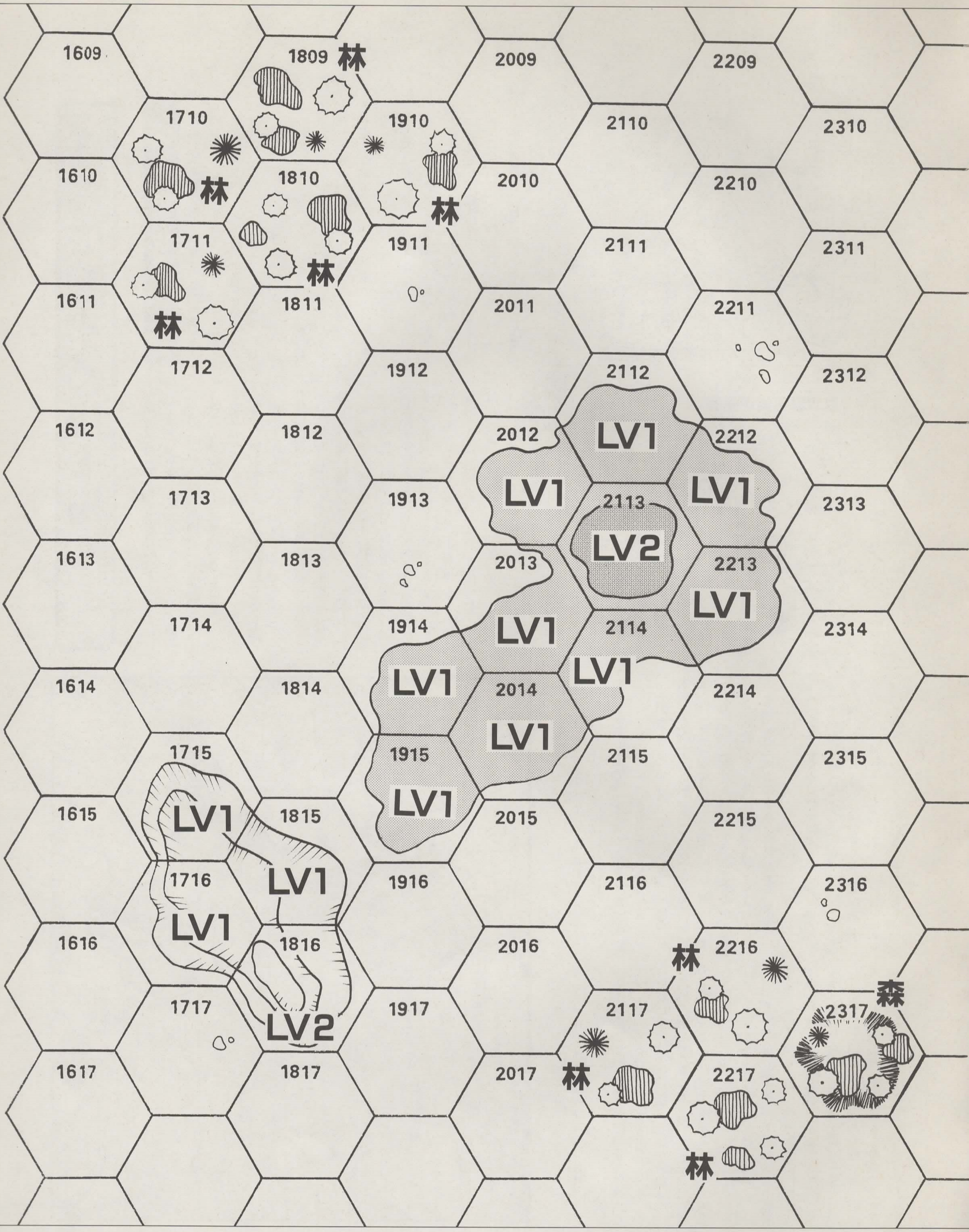




「先手はこのままだと敵に背面を見せてるんで、おなじように左に向きを変えられるのよ」

その結果、ボードの上には図のように駒とマーカーが置かれることになります。

「攻撃が終わるとマーカーをボードから取り除き、駒の向きを元にもどしてちょうだい」



1609
1809 林
2009
2209
1710
1910
2110
2310
1610
林
1810
2010
2210
林
1711
1911
2111
2311
林
1611
林
1811
2011
2211
1712
1912
2112
2312
1612
1812
2012
LV1
2212
LV1
LV1
1713
1913
2113
LV2
2313
1613
1813
2013
2213
LV1
1714
1914
LV1
2114
2314
LV1
LV1
1614
1814
2014
LV1
2214
1715
1915
2115
2315
LV1
1615
LV1
1815
2015
2215
LV1
1716
LV1
1916
2116
2316
LV1
1616
1816
2016
林
2216
森
1717
LV2
1917
2117
2317
1617
1817
2017
林
2217
林

格闘に関するルール

格闘攻撃

自らの腕や脚を使う攻撃、それが格闘です。

「パンチとかキックとかいうやつだよね」

ただし以下のような制限があります。

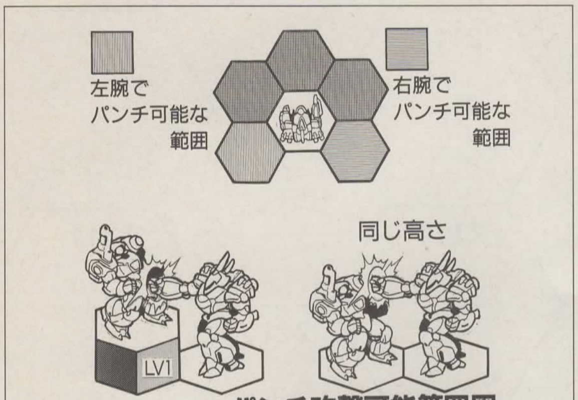
1：敵が攻撃可能な範囲にいること
2：このターン、パンチ攻撃を試みる腕に装備された武器を発射していないこと
3：キックと同時にパンチは行なえない
4：腕（か脚）が機能していること

「『攻撃可能な範囲』って？」

バトルメックには普通ロケットパンチは搭載されてないですから、基本的に隣のヘクスにいる目標しか殴れません。キックも同様。

「あ、そういうことね」

右腕で殴れるのは正面と右側面だけです。



パンチ攻撃可能範囲図

「左腕なら正面と左側面を殴れるんだよね」

キックはちょっと注意してください。蹴れるのは「足の向きの正面」にいる目標です。

「反応でひねった上半身の向きじゃなくって、下半身の向きが関係してくるということだな」

「高度差があると格闘に制限があるんだよね」

まず、２以上高度の高いヘクスや、自分より低い位置にいるメックは殴れません。

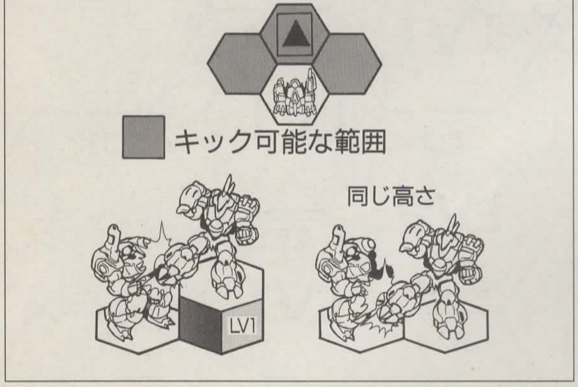
「自分の身長よりも高いところにいる目標や、自分より低い目標には手が届かないからねぇ」

メックがキックできるのは同じ高度にいるか、１つ低い高度にいる目標だけです。

「パンチを試みる場合、腕装備武器を使ってはいけないってのはどういうこと？」

例えばフェニックスホークの場合、右腕に装備された武器――LLなどを使ったターンは右腕でパンチを試みることはできません。

キック攻撃可能範囲図



「パンチできなくなるのは武器を使った側の腕だけだから、逆の腕でパンチはOKなのよ」

フェニホの場合、右腕のLL、ML、MG射撃して左腕でパンチなら問題ありません。

「キックと同時にパンチできないってのは？」

そのまんまです(笑)。ただしパンチの場合、右腕と左腕で二度試みることができます。

「『腕（脚）が機能している』は当然か」

まあ、折れた腕ではパンチできませんから。

「でも制約が多い分、格闘って強力だよねぇ」

そう。格闘は次のような特徴があります。

1：パンチの基本目標値は4、キックは3
2：発熱がない
3：パンチのダメージは自重（トン数）の十分の一点（端数繰り上げ）、キックは自重（トン数）の五分の一点（端数繰り上げ）
4：ダメージが上半身か下半身に集中する

命中判定については、距離修正だけはありませんが、あとは同じ修正で計算します。

「格闘に中距離と遠距離はないからねぇ」

格闘攻撃で熱はでません。ダメージは自重の十分の一と五分の一ですからフェニホの場合5点と10点です。

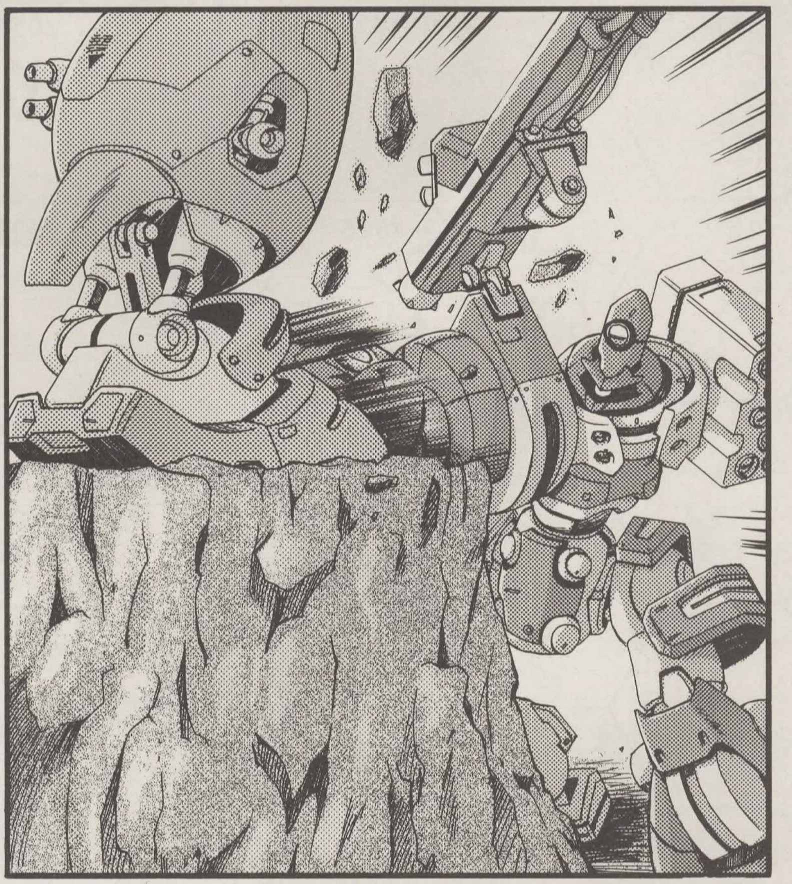
「ダメージが集中するってのは？」

同じ高度の目標を殴ったときには命中箇所を決める際「パンチ命中箇所表」を使います。

「はぁ。確かに上半身ばっかだねぇ」

１つ高い高度にいる目標を殴ったときには、「キック命中箇所表」というのを使います。本来キックの命中箇所を決めるものですけど。

「高度が１つずれると脚しか殴れないわけか」



一夜漬けメック戦闘

キックの場合も同じような処理をします。

「同じ高度の目標をキックしたときには『キック命中箇所表』、一つ低い高度の目標なら『パンチ命中箇所表』をつかうんだよね」

いずれも正面、左右側面、背面4種類あります。背面からの攻撃を胴体に受けたときには、背面の装甲にダメージが適用されます。

パンチ命中箇所表

	左側面	正面（背面）	右側面
1	左胴	左腕	右胴
2	左胴	左胴（背面）	右胴
3	胴中央	胴中央（背面）	胴中央
4	左腕	右胴（背面）	右腕
5	左腕	右腕	右腕
6	頭	頭	頭

キック命中箇所表

	左側面	正面	右側面
1～3	左脚	右脚	右脚
4～6	左脚	左脚	右脚



・注意事項　脚をパンチ／キックする場合「キック命中箇所表」を使う際は「足の向きマーカー」のある向きを正面として射界を考えます。

簡易ゲーム用紙・改

ＰＸＨ－１　フェニックスホーク
総重量45トン
移動力
歩行時：６　走行時：９　ジャンプ：６（左右胴３）
放熱器：10

武器	装備箇所	熱	ダメージ	近距離	中距離	遠距離
大口径レーザー	右腕	8	8	1－5	6－9	10－15
中口径レーザー	右腕	3	5	1－3	4－6	7－9
中口径レーザー	左腕	3	5	1－3	4－6	7－9
マシンガン	右腕	0	2	1	2	3
マシンガン	左腕	0	2	1	2	3

左側面	正面（背面）	右側面	部位	中枢耐久値	装甲値
				最高値／現在	最高値／現在
12	12	12	頭	3／	6／
8	7／2	8	胴中央	14／	23／
	（7／2）		背面		5／
9	6	7／2	右胴	11／	18／
	（6）		背面		4／
7／2	8	9	左胴	11／	18／
	（8）		背面		4／
10	3、4	4、5	右腕	7／	10／
4、5	10、11	10	左腕	7／	10／
11	5	3、6	右脚	11／	15／
3、6	9	11	左脚	11／	15／

装備欄

頭	なし		
胴中央	1：ＭＧ弾薬		
右胴	1：ジャンプジェット	2：ジャンプジェット	3：ジャンプジェット
左胴	1：ジャンプジェット	2：ジャンプジェット	3：ジャンプジェット
右腕	1：大口径レーザー	2：中口径レーザー	3：マシンガン
左腕	1：中口径レーザー	2：マシンガン	
右脚	なし		
左脚	なし		

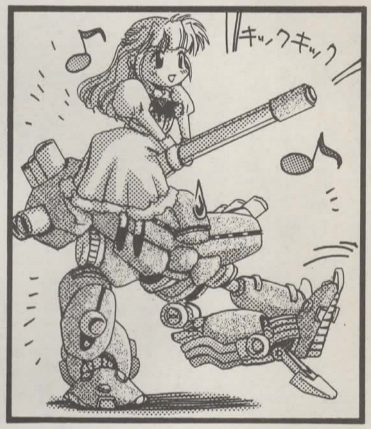
現在の熱	熱による悪影響
5	移動力－1
8	射撃修正＋1
10	移動力－2
13	射撃修正＋2
14	エンジン停止、回避値４
15	移動力－3
17	射撃修正＋3
18	エンジン停止、回避値６
20	移動力－4
22	エンジン停止、回避値８
24	射撃修正＋4
25	移動力－5
26	エンジン停止、回避値10
30	エンジン停止、回避不能

パンチ命中箇所表

	左側面	正面（背面）	右側面
1	左胴	左腕	右胴
2	左胴	左胴（背面）	右胴
3	胴中央	胴中央（背面）	胴中央
4	左腕	右胴（背面）	右腕
5	左腕	右腕	右腕
6	頭	頭	頭

キック命中箇所表

	左側面	正面	右側面
1～3	左脚	右脚	右脚
4～6	左脚	左脚	右脚



ゲームの手順

さてさて、これまでのルールをすべて使ったゲームの手順を説明します。

「これまでの『一夜漬け　メック戦闘』を読み返しながら見てくれるといいかもしれない」

新しいゲーム用紙も参照してくださいね。

・必要なもの

①マップと駒、足の向きマーカー

掲載されているマップをコピーしてください。複数をつないで使用してもかまいません。駒とマーカーは2人分用意してください。

②簡易ゲーム用紙

ダメージや熱の状態などを記録するのに使います。各人が1枚ずつ、合計2枚必要です。

③サイコロ2個

命中判定などに使います。

・ゲームの準備
平らな机にマップを広げます。
マップの端と端にメックを配置します。一人が右端に置いたらもう一人は左端、というように配置してください（向きは自由）。

・ゲームの手順
①サイコロを2個ふって先攻後攻を決めます
②先攻プレイヤーがメックを移動させます
③後攻プレイヤーがメックを移動させます
④後攻プレイヤーがメックの反応を行ないます
⑤先攻プレイヤーがメックの反応を行ないます
⑥先攻プレイヤーは射撃の宣言を行ないます
⑦後攻プレイヤーは射撃の宣言を行ないます
⑧各プレイヤーは射撃の命中判定を行ない、命中した射撃については実際に当たった箇所を決めてダメージを適用します
⑨先攻プレイヤーは格闘の宣言を行ないます
⑩後攻プレイヤーは格闘の宣言を行ないます
⑪各プレイヤーは格闘の命中判定を行ない、命中した格闘については実際に当たった箇所を決めてダメージを適用します
⑫各プレイヤーは熱を計算します。エンジン停止の判定が必要なら、ここで行ないます（各影響は次のターンの行動に影響します）
⑬どちらかのメックが戦闘不能になっていれば、ゲームは終了です。どちらのメックも無事なら、①に戻って手順を繰り返します

「戦闘不能」とは「左右の脚部が完全に破壊された」か「頭部か胴中央が完全に破壊された」状態のことです。

最後に

駆け足の説明になってしまいましたが、これでメック戦闘の基本的な概念（がいねん）についてはすべて説明し終わりました。

ひとまず今回を『一夜漬け　メック戦闘』の最終講義ということにさせていただきます。

これまでこの記事を読んでこられた人は、すでに簡易ルールでメック戦闘を楽しんでいただけるようになっていることと思います。

これまで『バトルテック』を遊んだことがなかった人も、実際に簡易ルールで遊んでいただければ、リプレイのメック戦闘シーンでプレイヤー（やGM）がどのような判断で行動しているかが判るようになると思います。（これでリプレイをもっと面白く読んでもらえると嬉しいなぁ、なんて思ってたりします）

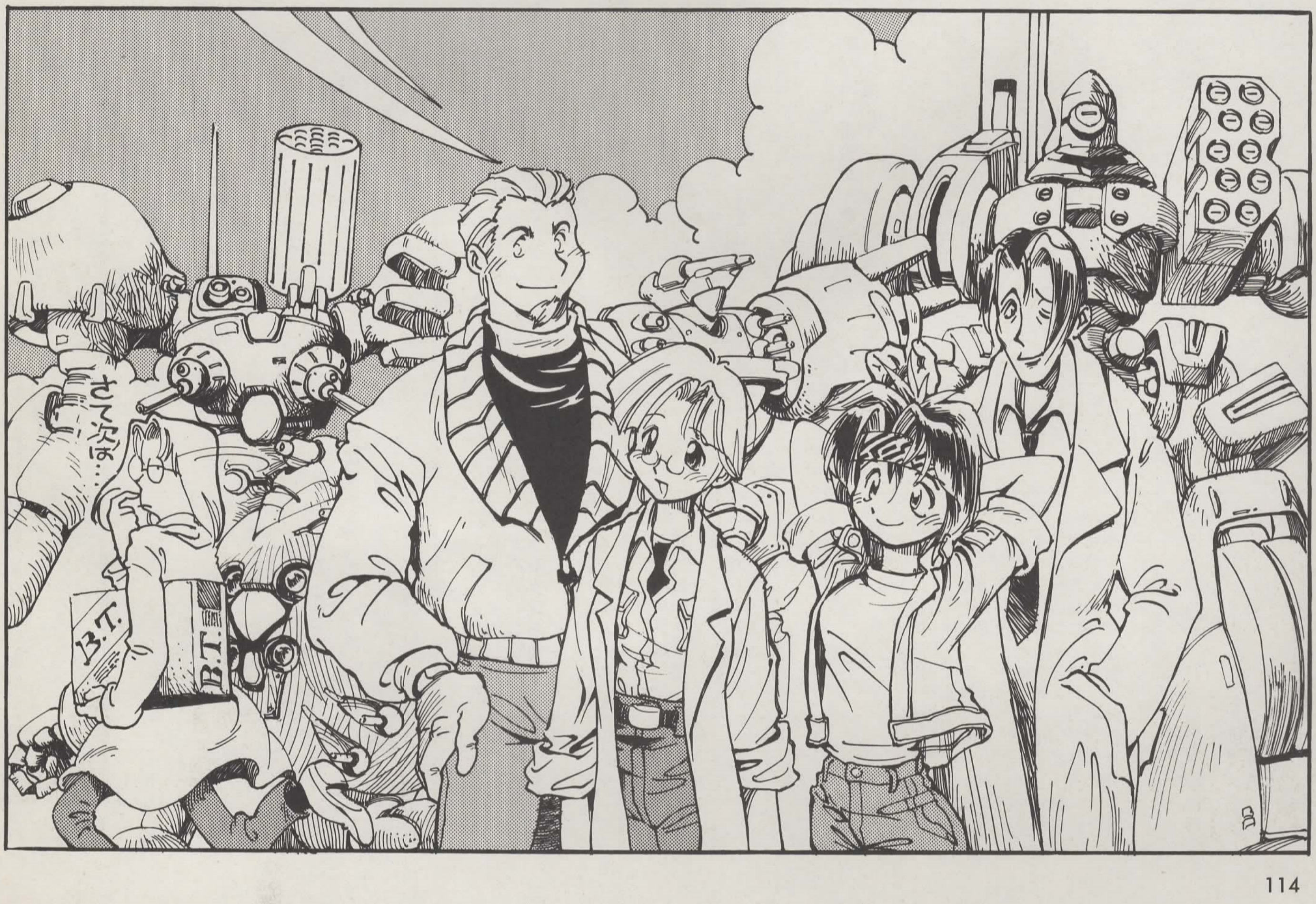
また、この簡易ルールに慣れ（うれ）ている人なら、『バトルテック』の完全なルールで遊んでいる人々に混ざっても大丈夫なはずです。

コンベンションなどで『バトルテック』の卓があったらぜひとも参加してみてください。簡易ルールでは説明しきれなかった「チームバトル」や「異機種対戦」が待っています。

え～……最後に「これまでこの連載を一応読んではいるけれども、ボードを使って遊んではいない」という方々に一言。

これまでの連載で簡易ルールにボード、駒など必要なものはすべて揃（そろ）っていますので、まずは試しに遊んでみてください。食わず嫌（ぎら）いは損（そん）をすると思いますよ（もし気にいらなくても、損をするのはコピー代とちょっとの時間だけですから――弱気）。

では皆さん、これからも『バトルテック』で楽しんでください！



ルールのまとめ

射界

自機から見て目標のメックがどの方向にいるかは「射界」という用語で表わします。



射界は次の行動に影響します。

1：自分が攻撃を行なう場合
目標がどの射界にいるかによって、射撃可能な武器が決まってきます。

2：自分が攻撃された場合
どの角度から攻撃を受けたかによって、使用する命中箇所表が異なります。

射界と射撃可能な武器の関係

正面射界：すべての武器が発射可能
左／右 側面射界：左／右腕に装備された武器のみ発射可能
背面射界：すべての武器が発射不可能（背面装備の武器をのぞく）

パンチ命中箇所表

	左側面	正面（背面）	右側面
1	左胴	左腕	右胴
2	左胴	左胴（背面）	右胴
3	胴中央	胴中央（背面）	胴中央
4	左腕	右胴（背面）	右腕
5	左腕	右腕	右腕
6	頭	頭	頭

キック命中箇所表

	左側面	正面	右側面
1～3	左脚	右脚	右脚
4～6	左脚	左脚	右脚

命中箇所表

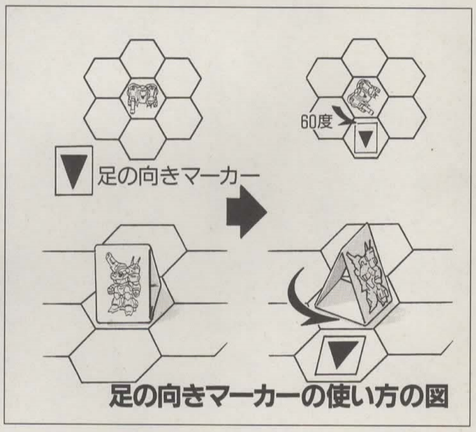
	左側面	正面（背面）	右側面
2	左胴	胴中央	右胴
3	左脚	右腕	右脚
4	左腕	右腕	右腕
5	左腕	右脚	右腕
6	左脚	右胴（背面装甲）	右脚
7	左胴	胴中央（背面装甲）	右胴
8	胴中央	左胴（背面装甲）	胴中央
9	右胴	左脚	左胴
10	右腕	左腕	左腕
11	右脚	左腕	左脚
2	頭	頭	頭

反応

各プレイヤーは移動が終了した後、上半身の向きを60度だけ回転させることができます。これをメックの「反応」とよびます。

基本的に射界は反応後の向きを基準に考えます（例外はキック命中箇所表を使用する場合です——後述）。

反応によって変更された向きは、格闘の解決が終わった時点で元に戻されます。



足の向きマーカーの使い方の図

格闘

メックは1ターンにパンチかキックのいずれかの格闘攻撃を試みることができます。

●パンチ

メックは左右の腕でパンチを行なうことができます。ただし、次の条件を満たしていなければなりません。

1：目標が攻撃可能な範囲にいること
2：このターン、パンチしようとしている側の腕に装備された武器を使用していない
3：パンチしようとしている側の腕が、まだ機能している

※1、2の条件を満たしていれば左右両腕でパンチを試みてもかまいません

基本目標値は4、発熱はなし、ダメージは自重（トン数）の十分の一点（端数繰り上げ）で、修正はすべて射撃と同じものを用います。

同じ高度の目標をパンチするときには「パンチ命中箇所表」、1高い高度にいる目標をパンチするときには「キック命中箇所表」を使用します。

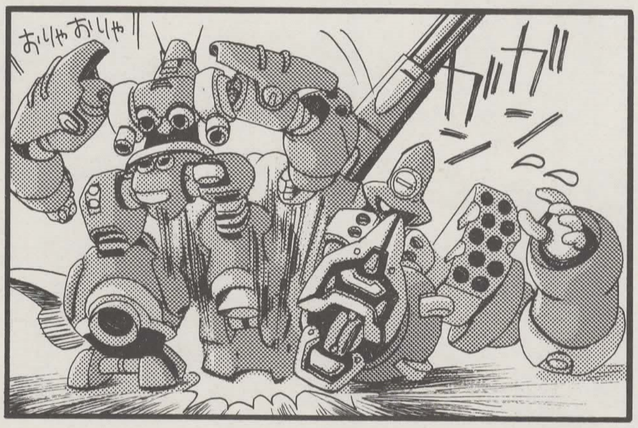
●キック

メックは脚でキックを行なうことができます。ただし、次の条件を満たしていなければなりません。

1：目標が攻撃可能な範囲にいること
2：両脚が機能している

基本目標値は3、発熱はなし、ダメージは自重（トン数）の五分の一点（端数繰り上げ）で、修正はすべて射撃と同じものを用います。

同じ高度の目標をキックするときは「キック命中箇所表」、1低い高度にいる目標をキックするときには「パンチ命中箇所表」を使用します。



巨大メカが闊歩する戦場をキミは生き延びることができるか？

KINGDOM OF CARDGAMES

カードの王国

トレーディング・カードゲームの世界

第8回

AUTHOR
安田 均
HITOSHI YASUDA

**核融合エンジンの心臓を持ち、超科学兵器で敵を破壊する
人類史上最強の兵器、身長10mをこえる怪物バトルメック
そして31世紀の現在、大銀河は戦乱の渦に巻き込まれた！
話題のSFボードゲームがTCGになって、ここに登場！**

トレーディング・カードゲーム（TCG）みたいな、データやルールがそこそこあるゲームを遊ぶときには、第一印象で断じてはダメというのを今回は身をもって体感した、という話からしてみよう。

ついに出た出た〝バトルテックTCG〟──ということで、浮き浮きしながら遊んでみようと思ったのは、2ヵ月ほど前。

ところが、忙しかったこともあって、最初は黒田和人に〝ちょっとやってみて〟とルールを読んでもらい、こちらは観戦を決め込んでみた。ところが……どうも見ていると、かったるそうなゲームなのだ。

「え〜と、このメックは速いでしょ。だから、そのメックじゃ戦闘できませんよ」

「え〜、それだとそんなにメックがいると、睨みあいになるだけじゃない」

「まあね、メックはそう簡単に壊れないから、これもそう作ってあるんじゃないですか〜」



ブースターパックには15枚の追加カードが入っている。メックカードをたくさん集めて、キミ好みのメック部隊を編成すれば、もう勝利は疑いなし！

いつも通りのんびりとした感じで自軍を固める黒田軍。それに対して、こちら重量メックの多い柘植めぐみ軍は、守りは堅いものの、遅いので敵を攻められない。

双方、少しずつ相手を削っていって、ゲームが終わる頃には、なんと3時間半ばかりが経っていたのだった……。

「ちょっとこれ、時間がかかりすぎるよなあ」と、ぼく。

「そうですねえ、データはいかにもメックをシミュレートしていていい感じなんですけど、これだけ時間がかかると、ちょっと」

「アメちゃんって、遊ぶときは時間無制限だからなあ。その点、ドイツのゲームって、日本と一緒で、あんまり時間のかかるものは好まれないみたいだ」

ついつい、ドイツゲームの方に話をふるぼくである。

「やっぱり、日本人ってドイツ人と似たとこありますからねえ」

とまあ、のんきなことを言いつつ（内心、これは〝マジック〟のガーフィールドが作ったにしては、ひょっとしたら凡作かもと思いながら）、ぼくらは疲れた頭を癒そうと、もうひとつの話題作『カタンの開拓』カードゲームに手を伸ばしていた。

そう、TCGを追いかけて、ゲームの新しい波になるかもしれないドイツニューゲーム群の切り札〝カタン〟に、早くもカードゲームが登場したのだ。

こちらの方も、早く遊んでみたいと思っていたので、わくわくとセッティングをする。

遊んでみた結果、カタン・カードゲームはまさしく『カタンの開拓』2人用という感じだった。

2人用なので、4人以上で遊ぶときのような交渉のおもしろさはないものの、その分アクションカードで相手への嫌がらせがもっとできて、なかなか楽しい。

もっとも、人の邪魔ばかりしていても限界があるので、こうした〝お邪魔〟アクションカードは、キーとなるタイミングで使うべきなのだろう。

基本は、いかにもクラウス・トイバーの作るゲームらしくそれぞれの街の発展で、どんどん資源や街が増えたり、大きくなっていくのが楽しめる。やっぱり発展する方が、人は嬉しいものだ。

かくして、最後は街やら騎士駒、風車駒を集め、カタンの巨像を建てた方と、開拓地6つに資源カードが14枚という馬鹿みたいに広い版図になった方とが激突して、ゲームが終わった。

「なんか豪快ですね」

「そうだなあ、でも、おもしろかったぞ。最初はいろいろカードの特徴を覚えないといけないので、大変かと思ったけど、慣れたら1時間以内で終わっちゃうしね」

「やっぱりバトルテックのTCGも1時間以内で終わらないとだめですね」

……ということで、今回の原稿はカタン・カードゲームでいこうと思い込んでいた。

ところが、編集部のO氏はそれを聞くと、哀しそうな顔をする。

「え〜、バトルテックTCGの記事じゃないんですかあ？　RPGドラゴンの読者は、バトルテックのTCGだから、どんなゲームかすごく期待してると思うんですよ」

「でも、おもしろくないものを紹介するのはなあ」

「ホントにそうですか。ガーフィールドがそんなつまらないもの作ったんですかね、バトルテックで？」

ここで、ぼくもはたと考えた。言われてみれば、そうだ。1回だけ、それも人が最初にルール片手に遊んでいるのを見ただけで、そんなに簡単に断じていいのだろうか？

そこで、まるまる半日をかけて、ルールを熟読し、自分で遊んでみようとした。

すると──



イラスト／佐々野 悟



この「クリティカルヒット」は、メックの攻撃力を増やすというものだ。ミッションカードを上手に使って、戦闘に勝利を得よう



本文でも触れている「ミサイル攻撃」がこれ。このカードを使うと、メックのミサイル攻撃が目標に命中しやすくなる

あちゃ〜、大事なところのルールを一つ読み落としてるぞ！

このゲーム、メインはメック同士が戦うことでもあるけど、勝敗はいかにそれぞれのカードの山や施設を攻撃して減らすかで決まる。そのときに、メックが防御に割り込んで戦闘になるんだけど、それは速度が同じなら可能なのだ（メックを指定しての対決戦闘なら、早い方からしか戦えないが）。

しかも、カードをつぎつぎ開けてみると、メック同士の戦いとは別に、カードの山や施設への攻撃に有効なミサイル兵器と、それへの防御カードがいろいろ入っている。

なるほど、ここの駆け引きが、結構ゲームとしての鍵を握っているのか。これこそがゲームのハートなんだな。

こう思い至ったぼくは、その後、半日をかけて作戦を頭に入れ、デッキ構築を真剣にやってみた。

そうして、黒田和人にも同じことをさせて、相対すると——

こりゃ、めちゃ、おもろいわ！

意外なことに、今回はメックがどんどん潰れていく。もちろん、重いやつはそんなに簡単にやられないので、相手はそれで拠点を防御しようとする。それならこっちはミサイルでカードの山を遠距離直接攻撃。そうはさせてはならじと、今度は相手はポイント・ディフェンス・システムで守ろうとする。

こうなるとやっかいなので、こっちは拠点を防御する敵の重量メックを、中量級のオーバーヒート攻撃やミッションカード（頭部狙いやカミカゼアタックなど特殊攻撃）で屠ろうとする。それに対して、相手はイニシャチブを得て、さらに有効なミッションカードやポリティクスを使用し……と、丁々発止の戦いになるのだ。

もともとバトルテック世界は忠実に模してあるので（クランのオムニメックはやっぱり高性能だけど、〈中心領域〉は人物カードや有能なメックウォリアーを使ってこれに対抗できる）、こうなってくると、カードのやりとりやデック構築にも力が入ろうというものだ。

とにかくメックの戦闘自体は簡単なのだけれど、〝マジック〟とはちがって、どのメックを狙うかとかがはっきり可能で、しかも、一斉攻撃をする必要はなく、1機出しては、それに対して相手がどう割り込むかを見てから考えるということもできる。だから、なかなか戦術的で楽しい。

で、そういう戦術の面倒臭いことは嫌だという人は、メック同士をある程度、数で対抗させておいて手を出しにくくし、その隙に先にも書いたように、遠距離攻撃やサボタージュを組み合わせる戦略的な戦い方もできるのだ。

しかも、ゲーム時間はこうして遊んでみると、なんと1時間を切ることだってよくある。

相手に勝つには、残っているカードの山をゼロにすればいいわけで、これは毎ターン必ず双方は2枚ずつ引くわけだから、減りはじめるとどんどん加速する。

敵の総攻撃に、うっかり裸で晒されようものなら、一挙に十数枚がふっとび、それには回復の手段がほとんどない（1枚ずつちびちび戻していってもねえ）。

とにかく遊び直してみたバトルテックTCGは、豪快さと繊細さがかみ合った、かなりおもしろいゲームになっていた。

それにしても、最初にやったときが3時間半で、今回が1時間とは。ちょっとだけ、ルールを読みちがえただけで、そんなにも変ってしまうものか。

この辺りに、TCGのようなデータゲーム、それもデータ非完全公開型ゲームの特徴があるような気がしてきた。

そもそも、こうした遊び始めの勘ちがいというのは、ゲームをやっているとよくあることなのだ。実感として、ぼくがこれまで見てきて、始めから完璧に遊べることなど、たいていのゲームでまずないといっていい。

ただ、気をつけないといけないのは、ルールやデータの簡単なものなら、そうしてまちがったままでも遊べてしまっておもしろいときがときどきあるけれども、これが複雑なものになってくると、そうはいかない場合も多いことだ。

特にTCGなんかは、そこに入っているカードですべてではないから、まず遊ぶことの他に、ホントはかなりの数カードを揃えても遊ぶべきだろう。

いやあ、ゲームの紹介者というのは大変です（でも、その分おもしろいものが見つかったときの喜びも大きいんだけれど）。

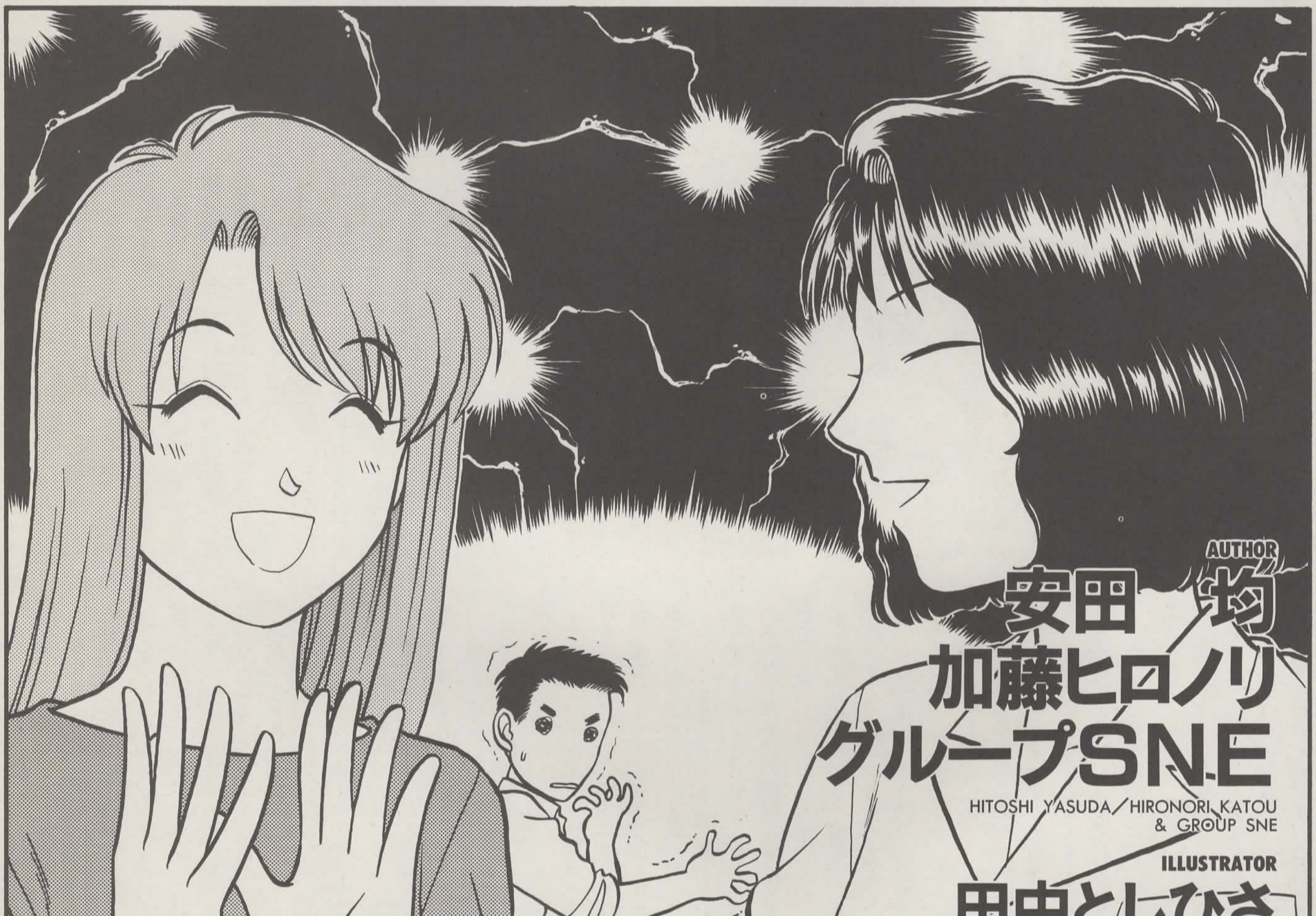
とりあえず、バトルテックTCGは、当初の感想とはまったく逆の、豪快さもかなりある気持ちのいいゲームだった。そのうち翻訳もされるんじゃないかと思うので、楽しみにしていてください。

モンスター・コレクション・トレーディング・カードゲーム・リプレイ

炎、閃光、そして愛！

BATTLE 5

発売を夏に控えて、最後の調整に突入したモンスター・コレクションTCG
この大詰めに来て、超弩級の大鉈が振り下ろされ、なんと××が無くなった!?
ともあれ、今回はジャッジがプレイヤーとして初登場。ゴドーの仇は討てるのか？



AUTHOR
安田　均
加藤ヒロノリ
グループSNE
HITOSHI YASUDA／HIRONORI KATOU
& GROUP SNE
ILLUSTRATOR
田中としひさ
TOSHIHISA TANAKA

序幕　ふたりの女

ジャッジ「そういえば、ふたりは初対面だったっけか？」
ヒカリ「フーッ！」
コダマ「チチチ、怖くない怖くない……」

今日は「ジャッジVSヒカリ」の日。でもこのまま「ヒカリVSコダマ」の方が面白いような気がしてきた。

ジャッジ「ヒカリは態度に似あわず、人見知りのする奴なのだ。それに……」
ヒカリ「フニャ！」
コダマ「それに、なんですか？」
ジャッジ「自分以外の女に攻撃体勢を取る習性がある。コダマさんも、噛みつかれないように気をつけてくれ」
コダマ「もう噛まれました」

おいおい。

キミも酷いこと言うな。

ヒカリ「フニャグニャニャー！」
ジャッジ「ヒカリ、いい加減にしろ！」
コダマ「病気、もってないですよね」
ヒカリ「(ひきつる)……この女。今、なんていったの！」
コダマ「(無表情で)噛みつかれたんですから、病気の心配をするのは当たり前でしょう」

ほとばしる火花。切られる火蓋。そして、はさまれるジャッジ。

ヒカリ「この女、澄ました顔して何様のつもりよ！　この高貴なあたしが病気なんか持っているワケないでしょうが！」

BATTLE 5 モンスター・コレクションTCG

コダマ「初対面の人間に噛みつく人が、高貴な人なんですか。失礼ですが、ジャングルで拾われたという経験でもおありですか?」
ヒカリ「そういうアンタは、学校でイヤミでもおそわったのかしら」
コダマ「私は園芸の専門学校をでていますから、そんな技能はもっていません。せいぜいクレーン免許くらいですね」
ヒカリ「だっさ～い。あたしみたいに自動二輪くらいもっていなさいよ!」
コダマ「(ひきつる)車の免許をもっていたら、そんなもの必要ありません。クレーンの方がもっと実用的です」

ぼぼぼぼぼぼ……

ジャッジ「(なんか危険な雰囲気だな)ここはひとつ、メシでもくいに行こう。ハラが減っては戦(いくさ)はできないっていうからな」
ヒカリ「(ころっと)あたし中華がいい! ビールでギョーザをキユっと……」
コダマ「あ、それいいですね。私も中華がいいです」
ヒカリ「あら、気があうわね。地味な顔してるから、てっきり御麵屋とかいうのかと思ってたわ」
コダマ「御麵屋? ああ、ジャッジのうどん屋さんですね。でもヤッパリ今夜はギョーザでしょう。ヒカリさんの食感はさすがです」
ヒカリ「決定! 中華に行こう!」
コダマ「ええ、そうしましょう。そういえば今日のヒカリさん。赤いスーツとはいい服ですね。私はそういうの似あわなくて……」
ヒカリ「わかるぅ? でもコダマちゃんのそのロングコートも素敵よ!」
ジャッジ「(なんなのだ、コイツらは)」

星空に、黄声響く、中華かな。

コダマ「実は、今回から少しルールが変わるかもしれないのです」
ジャッジ「はい? この間、改正したといったばかりじゃないか。どういうことなのだ」
コダマ「いえ、先日にウチの社長の方から鶴(つる)の一声が……ああ、完成されたシステムだったのに」
ジャッジ「どこが変わったというのだ?」
コダマ「まだ決定しているわけではないのですが、……速攻が無くなります」
ジャッジ「そ、そうなのか。そいつは大きな変更点だな。まあ、俺(おれ)はあまり速攻は好きでなかったからいいけど」
ヒカリ「あたしもあれはゴドー臭くて嫌(きら)い」
コダマ「ジャッジのような、確率をあまり気にせずに大胆な戦術で攻撃する方は、その方が好みのゲームでしょうね。ヒカリさんのような初心者的天運ゲーマーもそうです」
ジャッジ「なにがいいたい」
コダマ「でも私やゴドーさんのように、戦略を立てるのが好きで、何事も確率が有利にならないと行動を起こさないタイプ……いわゆる『濃いゲーマー』にとって、速攻は非常に重要な要素だったのです」

速攻、これはイニシアチブ前に行動を起こすことができる唯一の要素でした。即(すなわ)ちイニシアチブという「運」という確率に頼らないところがゲーマー向きなのでした。

コダマ「そして、速攻だった特殊能力などのほとんどが、対抗に置き換えられました。だからカードのデータもそれに伴って変更したものが有ります」
ジャッジ「構わんぞ、俺はその方がいい」
コダマ「社長曰く、面白くはなっているが煮詰まりすぎて、初心者と上級者との差が激しくなりすぎている。速攻は次回のエキスパンション以降で遅くはない……ということです」
ヒカリ「どうでもいいから早く遊ぼうよ」
ジャッジ「そうだな。今回の俺たちにはあまり関係がないのかもしれない」

そして新データのカードを渡され、新たにデックを組むのでした。

第1幕 炎のハッタリ師、中原に降りる

コダマ「私は、誰(だれ)かみたいにデックの内容を聞いてまわるようなヤボはしませんよ。ゲームスタートといきましょう」
ジャッジ「イヤミな人だな」
ヒカリ「あたしからだね」

第1~2ターン

ヒカリ「いっくっよお。まずは召喚(しょうかん)。いでよ、ヒルダと聖司!」

ヒカリの召喚

(本陣)「ワルキュリア騎兵隊/3レベル」
(本陣)「クラウドジャイアント/5レベル」

ジャッジ「えらく眩(まぶ)しいユニットばかりだな」
ヒカリ「ほとんどが聖ユニットだからね。あとタマに風が入ってるけど」
ジャッジ「そうか、では行くぞ! 地形連続配置! そして召喚!」

ジャッジの召喚/配置

(3C)「木霊(こだま)/地形」
(2C)「たちのぼる煙(けむり)/地形」
(本陣)「デザートビースト/5レベル」
(本陣)「ヘルハウンド/2レベル」
(本陣)「オーク歩兵隊/1レベル」

コダマ「たちのぼる煙ですか。また渋い効果の地形を組込んでますね」
ジャッジ「攻撃的に進軍するならば、やはりこの手の地形が有効だろう」

《たちのぼる煙/地形》
効果:この地形を配置したプレイヤーは、この地形に「属性:火」のユニットを戦場のどこからでも進軍させることができる。

第3~4ターン

ヒカリ「じゃあ、あたしは聖司の『雲の道』を使って、ジャッジの本陣前(3C)まで進軍。そして本陣にこれを召喚!」

●「雲の道」
効果:誰も存在しない地形に、このユニットごと進軍できる。

ジャッジ「げ! なんてことしやがるんだ!」
ヒカリ「いつも女を泣かしているバツよ」
コダマ「(まじまじ)そうなんですか」
ジャッジ「人聞きの悪いことを言うな」

ヒカリの召喚/配置

登場人物



ジャッジ(和食職人)
連載5回目にして正体を現す、謎のゲーマー

ヒカリ(測量士)
何も考えない、ゆえにダイス目が良い。真理

コダマ(モンコレの母)
今回は審判役。一言多い、理論派ゲーマー



（本陣）「ユニコーン／2レベル」

ジャッジ「雲の道の説明をちゃんと読んでいるとは、ヒカリにしては大したもんだ」

ヒカリ「えっへん、すごいだろう」

ジャッジ「では俺は、たちのぼる煙を利用して、デザートビーストたちすべてをオマエの本陣目前にせまってやる。そして地形を配置して、こいつらを召喚しておく」

ジャッジの召喚／配置

（2L）「たちのぼる煙／地形」

（1L）「魔法陣『油壺』／地形」

（本陣）「ファイアエレメンタル／4レベル」

（1L）「ワータイガー／3レベル」

＊進軍図①参照

コダマ「ジャッジは地形の使用法があざやかですね。それにもうヒカリさんの本陣を囲んでしまってるなんて」

ジャッジ「これで配置図は有利になったからな、あとは消耗覚悟でひたすら本陣を攻める」

第5～6ターン

ヒカリ「じゃあ、あたしは本陣を攻める！」

ジャッジ「やめとけヒカリ、オマエにはまだ勝ち目はない。それにオマエのいる『地形：木霊』の効果が分かっているのか」

《木霊／地形》

効果：この地形上の戦闘は、すべてのダイス目が2倍になる。

ヒカリ「うわー、面白そう」

ジャッジ「そこで戦闘がしたいとは思わんか。思うだろう。次に攻めてやるから、オマエはそこに待機していろ」

ヒカリ「うん！」

うん！　じゃないだろう。

コダマ「ち、ちょっと待ってくだ……」

ジャッジ「（ニヤニヤして）おやあ、審判がプレイヤーたちの言動に口をはさむのか」

コダマ「それは……」

ジャッジ「（ひと睨みして）これも情報戦のひとつ、黙ってるんだな」

恐るべきジャッジ。今まで審判に徹していたので分からなかったが、生粋のハッタリ師だな。

ジャッジ「ゴドー、おなじ男としてオマエの敵はとってやろう」

第2幕　背徳者、ジャッジ

ヒカリ「じゃあ今回は何もしない。即時召喚用に手札を回転させてっと。早くきてね、ジャッジ♡」

ジャッジ「ククク、では俺が攻め込むとしよう。もちろん……ヒカリの本陣にだ！」

ヒカリ「えええ～！　木霊に来てくれるんじゃないのぉ」

ジャッジ「まあ、焦るなヒカリ。焦らされた方がいいこともあるんだ」

ヒカリ「そ、そうかな」

コダマ「なんて汚い。なるほど、これで女を泣かしてきたんですね」

ジャッジ「俺は男との約束は忘れても、女との約束は忘れんぞ。まあ、先に本陣を落としてしまえばそれも叶わんがな」

悪魔か、オマエは。

＊戦闘①参照

コダマ「できるだけのユニットを召喚して、死守しましょうヒカリさん」

ヒカリ「でもお。この子とこの子は残しといたいんだけど」

コダマ「何をケチってるんですか、ここを落とされると負けなんですよ！」

ジャッジ「チッ、またゾロゾロと来たな」

ヒカリ「えっとねえ、ミホちゃんでしょ。それにビビンバ」

ジャッジ「まあ、イニシアチブに負けてもいいだろう。まだ先は長い」

コダマ「ジャッジのあの表情には絶対なにかあります。大丈夫ですか、ヒカリさん」

ヒカリ「大丈夫だって」

この戦闘、イニシアチブをどちらが取るかによって勝敗が決します。現状況ではユニコーンがいるため、ジャッジにはヒカリを全滅させるのは難しいでしょう。しかしヒカリはウィスプが弾けて、そのダメージ次第でジャッジを全滅させることができます。ややヒカリ優勢といったところでしょうか。

コダマ「ではイニシアチブを決定しましょう」

結果はなんとジャッジの勝ち。

ジャッジ「ヒカリ相手にイニシアチブで勝てるとはな。俺の人生ここまでか」

コダマ「さあ、攻めてください」

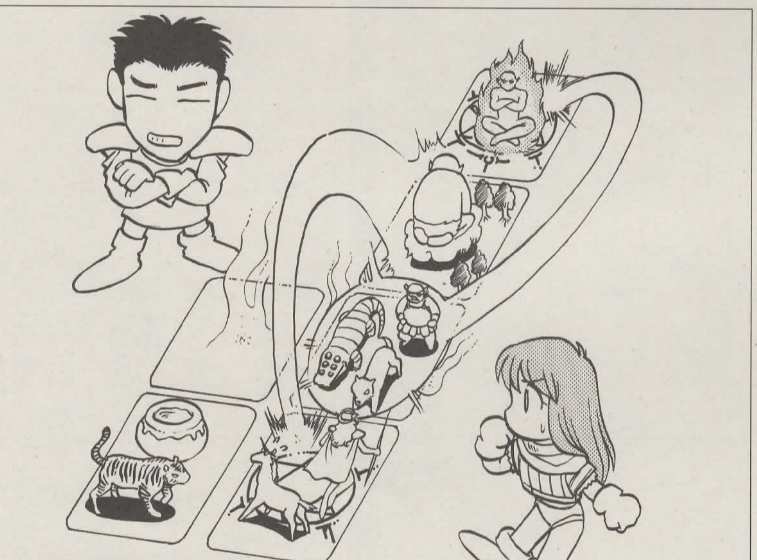
ジャッジ「では行くぞ。まずはそこのヘルハウンドが炎を吐く。目標は……そうだなウィ

●戦闘１

ジャッジ軍	隊列	ヒカリ軍
デザート・ビースト（スピリット） レベル5　6／4 □蜃気楼［普通／対抗］このユニットを自分の手札に戻す。	1	ウィル・オー・ウィスプ（スピリット） レベル1　0／1　飛行 ×電撃［普通］指定したユニット1体に【電撃：１Ｄ】ダメージを与える。
ヘルハウンド（ハウンド） レベル2　2／1　チャージ □火炎［普通］指定したユニット1体に【火炎：２Ｄして一番低い目】ダメージを与える。	2	ウィル・オー・ウィスプ（スピリット） レベル1　0／1　飛行 ×電撃［普通］指定したユニット1体に【電撃：１Ｄ】ダメージを与える。
	3	ユニコーン（モンスター） レベル2　2／2 □癒しの角［限定対抗：ダメージ］ユニット1体が受ける【ダメージ】を［－２］する。
	4	ワルキュリア騎兵隊（ワルキュリア） レベル3　3／2　飛行　アイテム／1 スペル／聖

●戦闘２

ジャッジ軍	隊列	ヒカリ軍
ファイアエレメンタル（スピリット） レベル4　4／3　スペル／火 □火炎［普通］1つのパーティー全員に【火炎：２】ダメージを与える。	1	コカトリス（バード） レベル2　0／2 □石化の嘴［普通］ユニット1体を指定。「１Ｄ」して、出目が対象のユニットの防御力以上の場合、そのユニットを死亡させる。
オーク歩兵隊（オーク） レベル1　1／1　アイテム／1	2	クラウドジャイアント（ジャイアント） レベル5　4／5　アイテム／1 スペル／聖 ●雲の道［進軍］このユニットが参加するパーティーは、戦場に存在する「誰もいない地形」へ進軍できる。
シグナルレッド（魔法生物） レベル1　0／1　飛行 ×炎の加護［限定対抗：ダイス目］指定したダイス1個の出目を「2」または「5」に変更する	3	ドラゴンフライ（インセクト） レベル1　1／1　イニシアチブ／＋1



進軍図①

ル・オー・ウィスプ、オマエだ！」

コダマ「なるほど、相手の爆発力を消してしまっておくんですね。でもヒカリさんにはユニコーンがいますから……」

ジャッジ「うん、3点以上のダメージをあたえなきゃならん……あ、それ。2か、おしい」

コダマ「でもウィスプを助けるには、ユニコーンの癒しの角を使わなければ……」

ヒカリ「やんない。でもこれを使うよ」

《キュアウンズ／「聖」戦闘スペル》
（限定対抗：ダメージ）発生したダメージを「１Ｄ」分だけ減少できる。

コダマ「そんなものがあったんですか。それだったら1でもＯＫですね。ジャッジ、何か対抗しますか？」

ジャッジ「（やっぱり回復を持っていたか）しかたねえ。炎は効かなかったんだな。じゃあ攻撃する。6点のダメージだ」

ヒカリ「ここでユニコーンが癒しの角を使う。ワルキュリアだけ生き残るんだよね」

コダマ「そうですね。次はヒカリさんの攻撃ですよ。頑張ってください」

ヒカリ「（ぼそり）みんな死んじゃったしな。ヒルダの攻撃力じゃ、あの怪獣倒せないし」

コダマ「じゃあ、戦闘終了ですね」

ジャッジ「落とせなかったか。まあ予想通りだな。よしヒカリ、木霊に攻めてやるぞ」

ヒカリ「ほんと？　やったー！」

第3幕　ヤッホーなダイス

ジャッジ「では行くぞ！　本陣のファイアエレメンタルと、やつらの背後のオーク歩兵隊が、同時進軍する」

ヒカリ「勝負だ勝負だ！　即時召喚、おいでケンタッキー！」

コダマ「あ、コカトリスじゃないですか。なんでさっきの本陣を守るときに使わなかったんですか！」

ヒカリ「だってダイスを振りたいんだもん！」

＊戦闘②参照。

この戦闘、ダイス目をコントロールできるシグナルレッドがいる分、ジャッジが優勢です。しかし決定力に欠けます。かわるヒカリ、今回は勝ち目バッチリです。イニシアチブで勝てば確実な勝利を得ることができます。

イニシアチブ目はジャッジ：3、ヒカリ：3です。これにヒカリはイニシアチブ修正が+1、木霊の効果でダイス目が×2されます。

結果：ジャッジ「6」、ヒカリ「7」

ジャッジ「しかたがない。シグナルレッドが弾けよう。ヒカリのダイス目は2だ」

コダマ「そんなことせずとも、自分のダイス目を5にすればいいじゃないですか」

ジャッジ「こういうのは紙一重で勝利するか

ら気持ちいいんだ」

×炎の加護

（限定対抗：ダイズ目）1つのダイス目を「2」か「5」に変更する。

ヒカリ「でもでもぉ、こっちにはブンブンがいるから+1だもん」

コダマ「それが木霊の恐ろしさですね。ダイス目は2倍になっているんですから、イニシアチブ修正の効果は逆に半分になっているんです。+1くらいじゃあどうしようもありませんね」

結果：ジャッジ「6」、ヒカリ「5」

ジャッジ「俺の勝ちだな。ではファイアエレメンタルが炎を吐こう。そっち全員に2ダメージだ」

コダマ「はいはい。クラウドジャイアント以外は全滅ですね」

ジャッジ「いや、そいつも死んでもらおう。俺は対抗でこのアイテムを使うぞ」

《輝ける蝶の燐粉（りんぷん）／アイテム「消耗品」》

（限定対抗：ダメージ）「特殊能力／戦闘スペル／アイテム」から発生したダメージを「＋1D」増加する。ダメージの対象が複数存在する場合は、そのすべてに効果がある。

コダマ「そうきましたか」

ジャッジ「それにここは木霊だからな。この燐粉の効果も2倍というワケだ。あ、それ、ダイス目は……2だ。これが倍で4。よって火炎ダメージは、そっち全員に6ダメージだ」

ヒカリ「全滅しちゃうじゃない！　どうしてくれるのよ！　アンタ、あたしをもてあそんだ挙げ句、騙（だま）したのね！」

ジャッジ「騙す方よりも、騙される方が悪いのだ。わめきたきゃ、わめけ。なんにせよ全滅だからな。燃え尽きてしまえ！」

ジャッジの召喚

（1L）「鉄腕ミノタウロス／3レベル」

コダマ「へ？　本陣はガラ空きですけど」

ジャッジ「そうだぞ。なんで攻められる可能性のない本陣を、固める必要があるのだ。俺の通った後は、灰が残るだけだ。フッ」

コダマ「（ジャッジを倒すためのスキはここですね）」

ヒカリ「もう、怒った！」

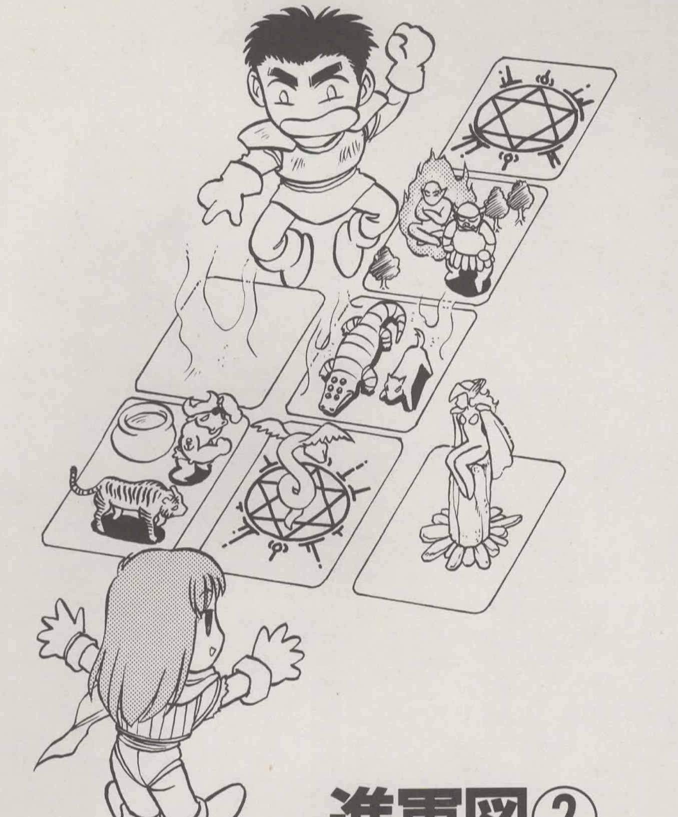
第4幕　仕返しは、倍返しで

第7～8ターン

ヒカリ「むふふふふ、あたしの番だよね。まずはこれを配置、そいでもってここにヒルダが進軍」

コダマ「ヒカリさんがストーンサークルですか、これはひょっとしたら……」

ジャッジ「なんで、オマエがそんなもの配置



進軍図②

●戦闘３

ジャッジ軍	隊列	ヒカリ軍
デザート・ビースト（スピリット） レベル5　6／4 □蜃気楼［普通／対抗］このユニットを自分の手札に戻す	1	オーキッド・バルーン（プラント） レベル1　0／1　飛行 ×自爆［普通］指定したユニット1体に【1D】ダメージを与える
闘士ミノタウロス（ミノタウロス） レベル3　2／3　チャージ、ディフェンダー	2	オーキッド・バルーン（プラント） レベル1　0／1　飛行 ×自爆［普通］指定したユニット1体に【1D】ダメージを与える。
ヘルハウンド（ハウンド） レベル2　2／1　チャージ □火炎［普通］指定したユニット1体に【火炎：2Dして一番低い目】ダメージを与える。	3	プラズマ・ボール（魔法生物） レベル1　0／1　飛行 イニシアチブ/＋1 ×電撃［普通］指定した「レベル：5」以上のユニット1体を、「電撃」によって死亡させる。
	4	幸せの白い鳩（バード） レベル2　0／1　飛行 ×平和の使者［限定対抗：イニシアチブ］ただちに「戦闘終了タイミング」に移行する。戦闘によるダメージのやりとりは発生しない。
	5	コアトル（ドラゴン） レベル4　0／4　飛行 スペル／土水火風聖魔 ○時の歯車［常時］すべてのダイス目は「×2」される。

モンスター・コレクションTCG

するんだ。悪いもんでも喰ったのか」

ヒカリ「♪おかをま〜く、さかのみぃち……」

　こ、この歌は。

ジャッジ「ひょっとしてオマエ……」

コダマ「あの呪文ですか。大逆転じゃないですか、ヒカリさん」

ヒカリ「てへへ。でも、まだ手札にはないの。とりあえずは用意用意♡」

ジャッジ「心臓に悪い奴だな！」

ヒカリの召喚／配置

（1R）「ストーンサークル／地形」

（本陣）「コアトル／4レベル」

＊進軍図②参照

ジャッジ「コアトルとは、また面妖なものを」

コダマ「ダイス目を2倍にするユニットですね。木霊と同じ効果をもっています」

ジャッジ「うむ、どうするか。後々の恐怖を考えるとストーンサークルを落としに行くのが定石なのだが、この配置だと次のターンになるしな。ここは一気に本陣を狙おう。回り道していると炎が消えちまう」

＊戦闘③参照

　この戦闘では、ヒカリの方が確実に有利です。イニシアチブに負けた場合は、幸せの白い鳩が弾けることで、その戦闘を終了させることができるからです。よってジャッジにはイニシアチブに勝利するという状況がありえないため、オーキッドバルーンなどの総攻撃で壊滅する恐れがあります。

ジャッジ「細かいのをウジャウジャ出しやがって。何様のつもりだ！」

ヒカリ「うるさいわよ、女の敵！」

　イニシアチブはジャッジが取りました。

コダマ「どうするんです。ここは幸せの白い鳩を犠牲にして……」

ヒカリ「しないわよ。あたしには天がついているもの。来るならいらっしゃい、坊や」

ジャッジ「（プチ）なめやがって！　総攻撃だ！　ヘルハウンドのチャージを合わせて、全部で12ダメージ！」

ヒカリ「ふふふふ、これでどう！」

《キュアウンズ／「聖」戦闘スペル》

前述参照して下さい。

ジャッジ「そんなスペルくらいで12点を止められるとでも思っているのか！」

ヒカリ「コアトルはダイス目を2倍にするのよ。……ほら6がでた。倍で12減少ね」

ジャッジ「なんてこった」

ヒカリ「お次はこっちの番よね。次々と爆弾が炸裂するわよ！」

　プラズマボールがデザートビーストを道連れに、オーキッドバルーンたちは残る2体に爆発し、コアトルの倍効果でジャッジ軍を全滅させせました。

ジャッジ「おのれぃ！　ヒカリの分際で生意気な奴だ。俺はファイアエレメンタルを前進させて、デザートビーストの穴を埋めておく。あとはワータイガーを2Lに移動させて、1Lにコイツを召喚だ！」

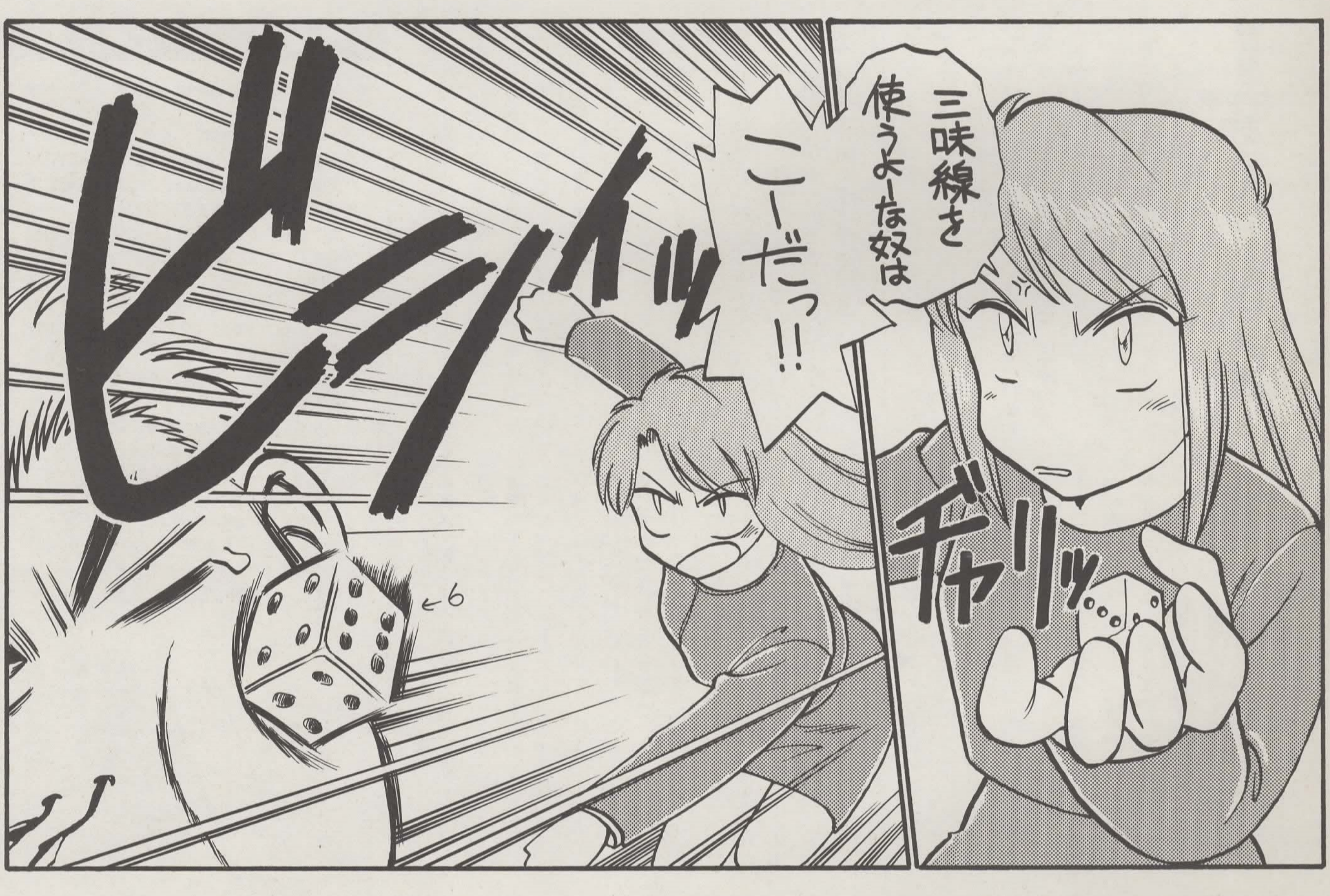
ヒカリ「あんまり頭に血を昇らせちゃあ、冷静な判断もできないわよ」

ジャッジの召喚／配置

（1L）「ファイアドラゴン／6レベル」

（2R）「木霊／地形」

コダマ「また本陣をガラ空きにしておくんで



すか。ヒカリさんは儀式スペルを唱えることができる状況なんですよ」

ジャッジ「どうせ、アレしかデックに組込んでいないだろう。今はなんとしてでも、ヒカリがアレを引く前に本陣を落とさなければならん！」

ヒカリ「あら、ひいちゃった」

ジャッジ「(びびって)なにぃ！」

ヒカリ「うっそ♡　びっくりした？　きゃはははは。可愛いわね」

コダマ「いつの間にか、精神的立場が逆転してますね」

第5幕　激戦！

その後、ヒカリはコアトルを防衛の要にして、幸せの白い鳩をストーンサークルに翔ばしました。これで、ストーンサークルが1ターンで落とされることはなくなったので、悠々とストームジャイアントが黄金の盾を装備し、守りを固めます。

コダマ「ジャイアントがこの盾をもつと、並大抵の攻撃では死にませんよ」

ヒカリ「それにこっちにはまだたくさんのダイス系スペルがあるからね」

ジャッジ「くそう、まさかコンセプトが同じとは思わなかった」

かわるジャッジは何度も本陣を攻めるのですが、護るヒカリの天運の前に、あえなく撃沈。本陣を開けたまま、油壷へ次々にユニットを送り込みます。

ジャッジ「このままではいかんな。もっと決定力のあるユニットを召喚しなければ！」

ヒカリ「おかしいなぁ、アレがなかなかこないよぉ」

コダマ「入れ忘れたのではありませんか？」

ヒカリ「入れたと思うんだけどなあ。また手札をすてて回転させよう」

ジャッジ「俺もそうしよう」

ジャッジはとにかく消耗戦にもちこもうと懸命でしたが、ヒカリは持ち前の天運とキュアウンズ、リザレクションなどの防御系スペルによってその命を保ちます。

そして迎えた結末は……なんと双方の山札が尽きてしまいました。

コダマ「ついに山札切れまで戦いましたか」

ヒカリ「引き分けだね」

ジャッジ「そうだな。もし術者本人が乗込めるものなら、剣をもって乗込みたくなるような戦いだったな。なんとも歯痒い。火炎をもつユニットとダメージ増加系のカードの巡りが悪かった」

コダマ「調子にのって、どんどん捨てるからですよ」

ジャッジ「ゲームは引き分けなのか？」

コダマ「いえ、ジャッジの勝ちです」

ヒカリ「えぇ～、なんでぇ！」

コダマ「それは、こういうことなのです」

双方の山札がなくなった場合、プレイはそこで停止されます。そしてその後、勝利判定が待っているのです。

勝利判定とは地形にある真中、すなわち地形縦軸2～3を境に、相手陣地へ何体のユニットが進軍しているか、その数を競いあいます。これにはユニットレベルなどはいっさい関係なく、1レベルのユニットであろうが、8レベルのユニットであろうが1体として計算します。ここでもそのユニット数が同じだった場合、そのときこそ本当の引き分けになります。(コラムも参照)

ヒカリ「そんなの知らないよ！」

ジャッジ「なるほどな。今まで本陣陥落ばかりだったからな。こういう勝利もあるんだ」

コダマ「強い人たちの戦いでは、3回に1回は山札が尽きるまで戦うことが多いですね。このデザイナーとバトルテックの黒田さんのテスト記録には、2戦2引き分けということもありましたもの」

ジャッジ「では濃いゲーマーが強いのか？」

コダマ「根本的にはそうでないとゲームになりませんね。でもそこを補うようにダイスが存在するワケです。それに強い人たちは勝つデックよりも、私ってすごいでしょというデックを組みたがるものです。それに……」

ジャッジ「今回の速攻排除はそういうことも含まれているワケだな」

コダマ「そうです」

ヒカリ「そんなことよりも、あたしのカントリーロードはいったいどこにいったんだろう」

ジャッジ「ひょっとして、これじゃないのか」

コダマ「そうですね残る可能性は、本陣のカードが……」

ヒカリの本陣。それは出現頻度「ごく稀」の「カントリーロード」のカードであった。

最終幕　あらたなる挑戦者

ジャッジの部屋で午後6時。なにやら6人の若者が集って、怪しい会話を交わしていた。

オチ「というわけで、私も加わってやろう。ありがたく思いたまえ。ジャッジ君」

ノゾミ「のぞみも混ぜてくれませんかぁ？」

ジャッジ「駄目だ駄目だ。これ以上人数を増やしてもどうしようもない」

ヒカリ「そうよ、またあたしの出番をなくしたいワケ。いい加減にしてよね！」

ゴドー「くっくっく、いいではありませぬか。どうせ復活した吾輩に殺られることでしょう」

コダマ「どうしましょうか。ここは別にテーブルトークRPGでも……」

ノゾミ「そんなのいつだってできるもん。のぞみはトレーディング・カードゲームがやりたいんですぅ（ゴロゴロ）」

あまり転がるとパンツが見えるぞ。

オチ「決定したようだな、ジャッジ君。これからもよろしく頼むよ（ぽん）」

ジャッジ「オチ、俺はまだOKとはいってないぞ。勝手に納得するんじゃねぇ」

オチ「ジャッジ君、今キミはノゾミ嬢の下着を見ただろう。それはいけない」

ジャッジ「アホか、そんなもん見て……」

ヒカリ「なんですって！　アンタ、そんなこ

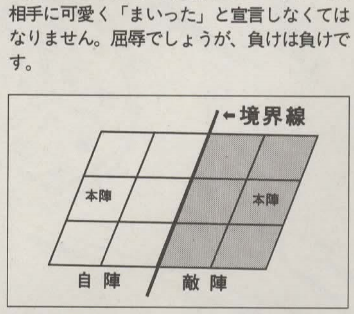
■ゲーム終了の条件

ゲームが終了する条件には次の3つがあります。

1つ目は「本陣陥落」です。これは説明するまでもないでしょう。自軍ユニットの必死の進軍によって、対戦相手の本陣を落とすことができた者が勝者です。

次に今回のリプレイのように「双方の山札が尽きる」です。本文中の説明にもありますが、対戦しているプレイヤー双方の山札が尽きた場合、その次のターンでゲームは終了します。勝者の決定は「進軍判定」によって行います。それぞれのプレイヤーは、戦場を2分した境界線（下図参照）を越えて相手陣地に進入している自軍のユニット数を数え、比較します。数が多い方が勝者になります。この判定で「同じ数」だった場合は引き分けです。

最後は「投了宣言」です。もうこれ以上戦っても逆転の可能性がないと判断したときに宣言できます。これを実行するプレイヤーは、相手に可愛く「まいった」と宣言しなくてはなりません。屈辱でしょうが、負けは負けです。



とが許されるとでも思ってるの！（バキ）」

ノゾミ「ジャッジ、すけべですぅ」

ジャッジ「いいがかりだ。コラ、ヒカリ。やめろ！ セガサターンのコントローラーをふりまわすな！」

ゴドー「いや、吾輩は見ましたぞ。あのいやらしい笑い。伸びた鼻の下。思わず抱きしめたくなるようでした」

何を言ってる。

コダマ「ではトーナメントをすることにしましょう。これならば人数が多いほうが面白いハズです」

ジャッジ「なるほどな。でもそれだけではつまらんな……」

一同、思案する。

オチ「6人いるのだな。コダマ嬢、このゲームで6という数字になにか意味はありませんかね？」

コダマ「！ この世界は六門世界と呼ばれていまして……」

ジャッジ「それだな。各人にそれぞれの属性をもってもらおう。そして、その属性をメインにデックを組んでもらおう」

ノゾミ「いいですねぇ。のぞみも賛成ですぅ」

ゴドー「望むところですぞ。では吾輩は魔をいただきましょうか。この黒光りする魅力が吾輩を誘っておりまする」

ヒカリ「あたしは聖をもらうね。ま、こんな神々しい属性はあたしのためにあるもの」

ジャッジ「とくに脳ミソのあたりが、光り輝いていそうだな。俺は火をもらうぞ」

ノゾミ「のぞみは土ぃ。お花がたくさん咲く土がいいですぅ」

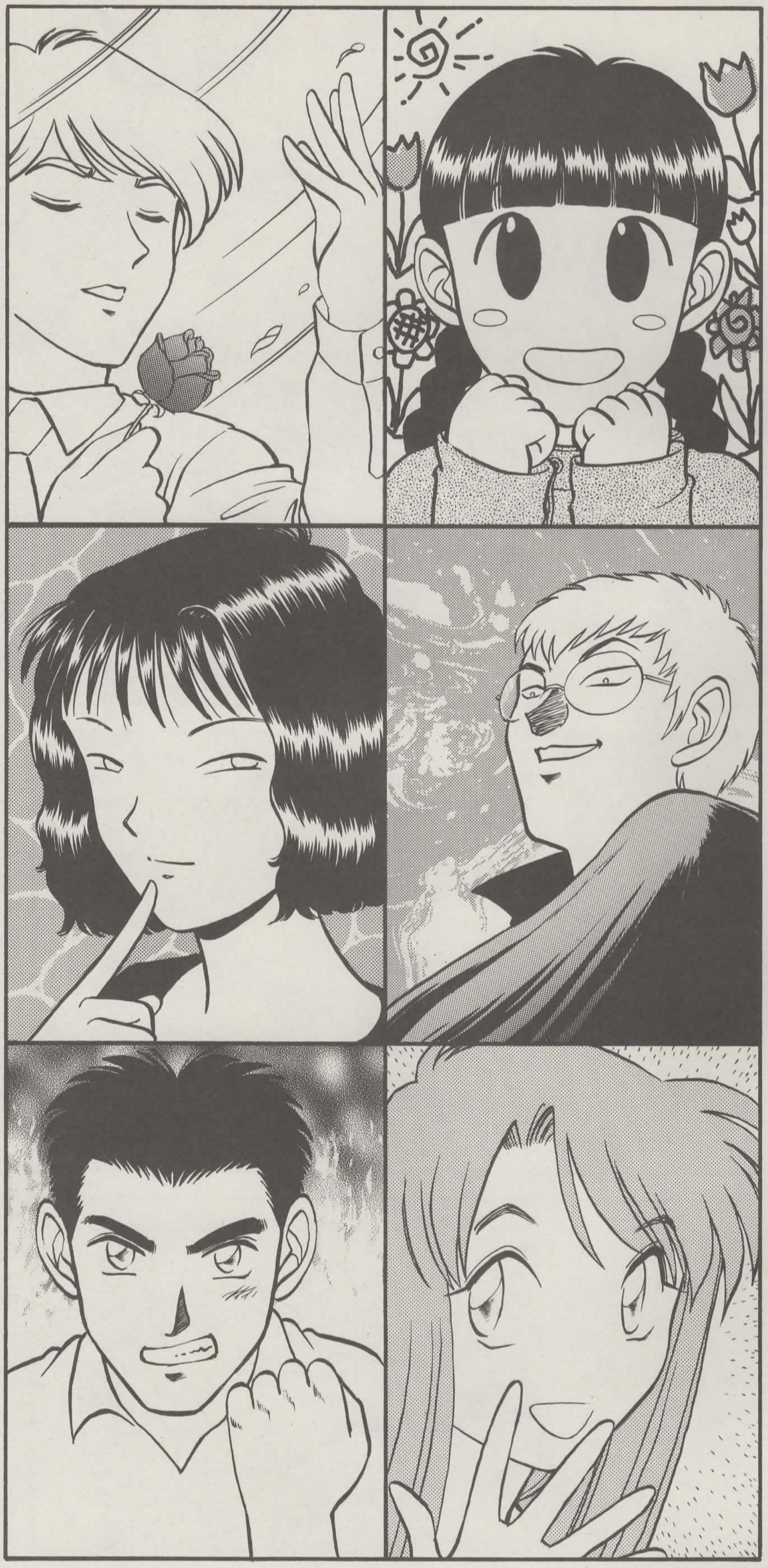
コダマ「残るは水と風ですか。オチさん、あなたはどちらがよいですか？」

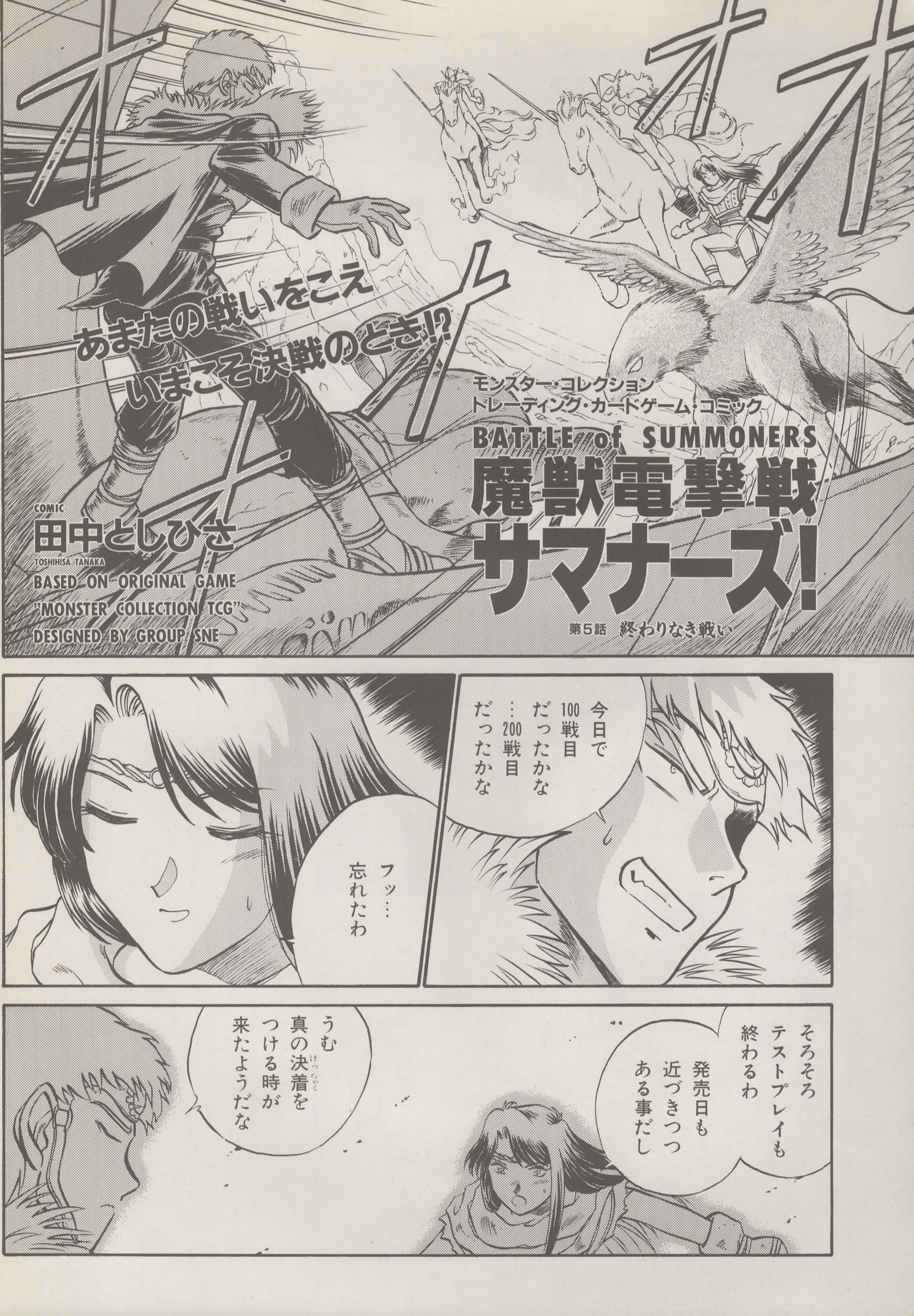
オチ「私に似あうのは、風。そう、それは一つの場所に留まらない、そんな私を表現しているようだ」

コダマ「(ジャッジの友だちはこんな人ばかりなのでしょうか)で、では残った水は私が担当します。よろしいですね」

一同「はい。うむ。いいだろう。はぁい。許可しよう」

なんかとんでもない事になってきたな。次号より、モンコレリプレイ、試み新たに始めます。今後ともヨロシク御願いします。




オオオオ
あまたの戦いをこえ
いまこそ決戦のとき!?
モンスター・コレクション
トレーディング・カードゲーム・コミック
BATTLE of SUMMONERS
魔獣電撃戦
サマナーズ!
第5話 終わりなき戦い
COMIC
田中としひさ
TOSHIHISA TANAKA
BASED ON ORIGINAL GAME
"MONSTER COLLECTION TCG"
DESIGNED BY GROUP SNE
今日で100戦目だったかな…200戦目だったかな
フッ…忘れたわ
そろそろテストプレイも終わるわ 発売日も近づきつつある事だし
うむ 真の決着をつける時が来たようだな

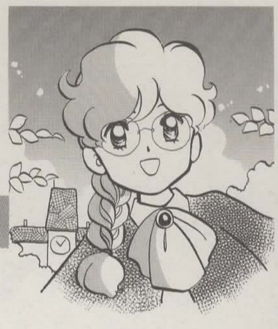

いけーっ
ワルキュリア
なんのっ
我がレッサーデーモンのエサにしてくれる!!
何も知らずに向かって来おって
クックックッ
速攻タイミングでこの呪文を使えば貴様らごとき…
スチャッ
ちょっとまったあ


パァァァァァー
ま…まさか!?
あれは…この世界の神!?
ゴメンなさい ボクのせいじゃありません…
たった今より
この世界では
速攻タイミングがなくなることにする
なく


ちょっと待って下さい
それでは戦略とゆーものが
ダイス振る意味がなくなるゲームはボクはキライです
しかしですねー
なんかモンクあるんかおー!?
いえっありませんっ
で…ですが神様かなり大規模バランスの取り直しをしなければなりませんが…
やっぱし
うむではそのようにせよ
それじゃそーゆー事でよろしくー
さて小説の続きを書こーっと
…てことはまた吐くほどテストプレイくり返さなあかんのん?
しかも時間ないから今までよりキツイかも
このよーにモンコレTCGは着々と完成しつつある
がんばれ加藤ヒロノリ!!
残業代は出るのかSNEのみなさん!!
君達の戦いは今、始まったばかりだ!!
ズーン
ズーン

リッちゃんの宝箱

GAMERS★INFORMATION



はじめまして！　今回から案内役をつとめさせていただきます、リツコです。早速ですが皆様には、私が秘密情報網の総力を上げて収集した最新アイテムのなかから、特に厳選された宝のような品々をお目にかけたいと思います。まずは↓をご覧下さい。

ILLUSTLATOR：竹本泉

GAMERS★INFORMATION

富士見書房

アンテナ全開!! 全ての情報を傍受してみて！

まず最初に紹介するのは『侵蝕の魔手シャドウランリプレイ集④』。この巻に収録されるのは、本誌9号から12号までに連載されていたものなので、読者の中には、文庫になるのを待ち焦がれてた人も多いんじゃないかな？　一応、どんなお話かというと、近未来の東京を舞台に、影の世界に生きる特殊技能の持ち主たち「シャドウランナー」たちが活躍（暗躍？）する話なのです。もちろんリプレイというからには、実際にTRPGをプレイした様子を収録しているワケですが、展開の小気味よさは小説としても読めるほど！　ゲームマスターの苦労が分かる「ミッション・レポート」はゲームマスターをする時の参考にもなる。

次に紹介するのは『ナイトブレイカーズ爆発！　ソード・ワールドRPGアドベンチャー⑤』。世界を救うロックバンド「ナイトブレイカーズ」の冒険もいよいよクライマックス！　最強魔獣との対決は？　そして『死神』の目的は……？

長大なサーガのラストシーンがいよいよ読めるというワケ。それにしても、読者からのハガキを基に構成された、この小説もついに最終巻。ちょっとさみしいけれど、「番外編」のウワサもあるので、気になる人は、本誌ならびに『ドラゴンマガジン』をチェックしとくといいかも。『ソード・ワールドRPG完全版』も出たことだし、プレイしてから読むか、読んでからプレイするか、迷うところネ。

お次はMAGIUSの新作『MAGIUS　MAZE☆爆熱時空RPG』です。TVアニメにもなって、絶好調の小説『MAZE☆爆熱時空』シリーズが、ついにMAGIUSになって5月末に発売されました！

ということは……そうです。ヒロイック・ファンタジーの世界での冒険、戦闘、そしてちょっと恥ずかしいラブコメが、プレイできてしまうのです！「イチャイチャパート」ではオリジナル要素の『お色気技能』に物を言わせて、キャラクター同士のえっちな会話が楽しめちゃいます！　ラブコメな会話のあとは「バトルパート」で汗をかくのがお約束。当然、最後は「甲機バトルパート」で、聖甲機ドゥルガーと魔甲機との戦いでキメだけど、爽快感（そうかいかん）もバッチリ再現されているのでした！

では、最後にラジオ番組『ドラゴン・キングダム』のお知らせです。この番組『グーチョキパー～アニゲでポン！』という番組内のミニ番組です。その他、放送時間等の詳しいデータは左のカコミを見て欲しいのですが、さて、ではどういう番組かというと、清松みゆき、山本弘也、ゲーム好きの面々が大臣に扮し、他国の大使（ゲスト）たちも交えて『ソード・ワールドRPG』『バトルテック』『シャドウラン』『MAGIUS』等について語ります。その上、本誌の調査ではこの番組には、どうやら王様もいるらしい。真実は自分の耳で確かめてみて！　それから、番組ではRPGに登場するキャラクターや面白いアイテムなんかも募集しているとか。ひょっとしてあなたのアイデアがこの夏発売のカードゲームに採用されるかも、ね！　さあ、もう聞きたくてウズウズして来たんじゃないかな？　でも、あ～ん、ごめん!!　この番組、実は関西ローカルだったの!!　でも電波ってけっこう遠くまで届くんだよ。



↑定価580円（税別）・発売中。ロックとファンタジーの融合。深いテーマね

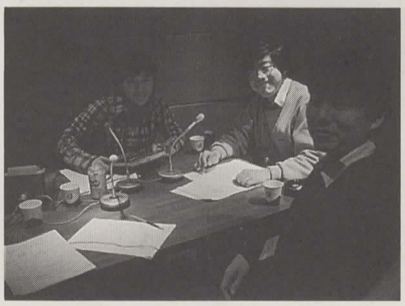
ナイトブレイカーズ爆発！
ソード・ワールドRPG
アドベンチャー⑤



↑定価560円（税別）・発売中。私、リツコが好きなのはやっぱり紫雲かなー

侵蝕の魔手
シャドウラン・リプレイ集④

ドラゴン・キングダム



↑清松みゆき大臣（中央）や山本弘大臣（右）たちがTRPGについて語る。謎の王様とは一体、誰なのだろうか？

番組タイトル
グーチョキパー
アニゲでポン！
放送日時
毎週金曜日　24時～26時
MBSラジオで放送中！
出演者＝金月真美／氷上恭子／ほか

角川書店

懐かしいね！　あなたの心もタイムトラベル！

『ロードス島戦記』といえば、日本TRPG史上でも屈指の名作。リプレイやパソコンゲームも大ヒットしたので、名前くらいは知ってるんじゃないかな？

今回ここで紹介するのは、水野良の書き下ろし、小説『ロードス島伝説③　栄光の勇者』です。

時代設定は、あの「英雄戦争」の30年前。場所はもちろん「ロードス島」。つまり、ベルド、ウォートなど、懐かしい英雄たちの若い頃に会えるってワケです。

今回のシリーズでは、英雄たちと魔神との戦いが軸になって展開するんだけど、最新巻「栄光の勇者」では、「未曾有（みぞう）の危機」は訪れるわ、ついに「魔神殲滅（せんめつ）の切り札」は放たれるわで、正に佳境（かきょう）！

ロードスの平和はマジにこの一巻に掛かっている!!





↑定価505円（税別）・発売中。しっかりした世界観が人気の秘密、かな？

ロードス島伝説③
栄光の勇者

メディアワークス

一度ハマルとケッコウ怖そうな世界でいっぱい！

まずは『新フォーチュン・クエスト リプレイ① 霧の谷のキノコ』から紹介しましょう。シンプルだけど奥が深いTRPGシステム『新フォーチュン・クエストRPG』を使った、初のリプレイ集が文庫になって登場します。ストーリーの舞台は、一度吸い込んだら最後、笑い続けないと死んでしまうという、恐怖の霧に包まれてしまった王国。そこで主人公のパステルたちが、王国の危機を救うべく、強力な笑いダケを探しに旅に出るというストーリーです。迎夏生のイラストも満載、原作者、深沢美潮のRPGエッセイも書き下ろしで収録されていて、読みごたえもバッチリ。その上、原作者がリプレイでも盗賊のトラップ役やゲームマスターとして活躍しているなど、興味は尽きません。

RPG対談 水野良の遊戯空間（ゲームランド）



↑定価1300円（税別）・発売中。この対談、私も参加したかったなー

クリスタニア 傭兵伝説序章



↑定価510円（税別）・発売中。クリスタニアの由来はクリスタルなんだって

そして！ メディアワークスからも、水野良の新作小説が登場します。『クリスタニア傭兵伝説序章』。これは「封印伝説」、「暗黒伝説」など数々の傑作で知られる「クリスタニア」シリーズの最新作！ 水野良、自らが筆を揮（ふる）う「ベルディア砦の承認者」をはじめ、グループSNEの若手作家による入魂の作品群から成る、短編集です。また「幻の名作」として、語り継がれていた『蟻帝伝説 クリスタニア』もついに刊行されます。「封印伝説」の続きがずっと気になっていたあなた、いよいよ読めますよ。

どんどん紹介していきましょう。『RPG対談 水野良の遊戯空間（ゲームランド）』。これは水野良が、多彩なゲストを迎えて、テーブルトークRPGについて語る、水野良ファン、ゲームファン待望の対談集！ なのですが、この本、とにかく登場ゲストが凄い。まずは安田均。グループSNEの代表にして、日本のゲーム界の父的存在。そして門倉直人、和栗朗、伏見健二、黒田幸弘ら、日本を代表するゲームデザイナーたち。紅一点、小説家、深沢美潮。本誌『RPGドラゴン』や、大ヒットしたTRPGシステム『ソード・ワールドRPG』の編集を手掛ける、富士見書房の大内善博。錚々たる面々の、TRPGへの熱い思いが伝わって来るっ！ あちち。みんなは、やけどしないでね。

新フォーチュン・クエスト リプレイ① 霧の谷のキノコ



↑定価550円（税別）・発売中。著／深沢美潮・はせがわみやび

ゲームフィールド

ファンタジー世界用"ナビ"ってところかしら!?

テーブルトークRPGに興味はあるんだけど、よくわからないしぃ～、という人にぴったりの本が出ましたよ！

その名も『冒険者入門』！ RPG初心者のための「ファンタジー世界の歩き方」を佐々木亮さんのキュートなイラストや図解も満載で、藤浪智之さんが分かりやすく説明してくれます。もともとはコンプRPGに連載していた「冒険ウォーカー」を一冊の本にまとめたものなのですが、カバーを外せば、あっと驚くRPG入門用のボードゲーム付き。ゲームだけでも、欲しいっ!!

冒険者入門



↑定価1000円（税別）・発売中。イラストがかわいい、と思ったら佐々木亮さん♡

スザクゲームズ

墓場から往年のB級映画が甦る。

『イット・ケイム・フロム・ザ・レイト・レイト・レイト・ショウ～深夜三流俗悪映画の襲来!!』、通称『れれれ』がついに発売です！ 「俗悪映画テーブルトークRPG」というTRPGの新たな境地を開いた『れれれ』。プレイヤーは「映画」に登場する「俳優」というロールを演じつつ、「ゴジラ対遊星Xよりの凶悪頭脳生物」みたいな、ムチャクチャなストーリーの低予算映画に出演するんです。あなたも出演しません？

イット・ケイム・フロム・ザ・レイト・レイト・レイト・ショウ 深夜三流俗悪映画の襲来!!



↑定価3000円（税別）・発売中。前号のモノクロ広告で、編集部でも話題に！

ホビー・データ

よりヴァーチャルに、冒険を体験！

ホビー・データのPBM最新作『"アクション・ノベル"クルーエル2010～新天使、覚醒』にはプロローグとして、なんとOVAがついてきます。

問い合わせ先は 〒220 神奈川県横浜市西区平沼1の40の17 モンテベルデ横浜203 有限会社ホビー・データ クルーエルパンフレットO係。
TEL：045（323）5320
FAX：045（312）8255
（12時～19時 平日のみ）

"アクション・ノベル" クルーエル2010 新天使覚醒



↑ホビー・データって、ほんとに個性的で面白い人が多いのよ。リツコ負けそう

リッちゃんのDATABOX



私の情報網にかかれば、最新情報もこんなところよ!!

ホビー・データ

WAKU WAKU！ たまご大戦	6月開始
ライトセイバーズ	8月開始

メディアワークス

うきゃうきゃ対談 中村うさぎのすきだぜっ!! ファンタジー	発売中

角川書店

ロードス島伝説③ 栄光の勇者	発売中
妖魔夜行 短編集	発売中
ルナル・サーガ完結編（上）（下）	発売中
安田文庫（G文庫）	発売中
妖魔夜行リプレイ（G文庫）	7月

富士見書房

ナイトブレイカーズ爆発！ ソード・ワールドRPGアドベンチャー⑤	発売中
侵蝕の魔手 シャドウランリプレイ集④	発売中
MAGIUS MAZE☆爆熱時空RPG	発売中
MAGIUS 新世紀エヴァンゲリオンRPG 使徒接触！	発売中
迷探偵がいっぱい デュダRPGリプレイ集③	6月
MAGIUS 魔法学園 LUNAR RPG	7月
MAGIUS お宝くえすと スレイヤーズRPG	7月
空想科学MAGIUS 町内防衛隊RPG	7月

半分まで来たぞ〜!

目標600万部の男 友野詳 まいどおおきにセール 大謝恩会





スニーカー文庫最新刊

ルナル・サーガ完結篇(上) ルナル・サーガ完結篇(下)

各580円

友野 詳　イラスト／西村博之

運命の仲間たちが集結。双子は最後の試練に立ち向かう!

第二部にして完結篇、ついに登場!!

大好評既刊

スニーカー文庫
ルナル・サーガ1〜6
ルナル・サーガ外伝1〜2
ルナル・ジェネレーション1
ルナル・ヒーローズ

スニーカー・G文庫
ルナル・サーガ・リプレイ
第1部〜第3部(全6巻)

6月10日発売!

央華封神外伝 **龍、蒼天に浮かぶ**

友野 詳　イラスト：田沼雄一郎　530円

絶好調! 友野 詳がおくる異世界冒険ファンタジー。
龍、虎、鳳、蝗、そして仙人が、央華世界を翔けめぐる!
4つの物語でおくる読みごたえたっぷりの外伝集!!



好評発売中!!

小説央華封神① 燃える星の宿命(うんめい)
小説央華封神② 蒼い風のきらめき
小説央華封神③ 輝ける雪嶺の彼方
友野 詳　イラスト：田沼雄一郎
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社



ファンの熱い要望に応えて、—ルナ シルバースターストーリーMPEG(エムペグ)版ついに登場!

ツインオペレーター&ムービーカード専用

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

ファン納得の充実度!

- アニメシーンを美しいフル画面でMPEG化!
- 音楽が聴ける、ムービーが見られるアイテム追加。
- お楽しみのブロマイドも追加。
- 豪華10枚組トレーディングカードも同梱!
- ゲームは通常通りプレイ可能。

6月27日発売予定 予価6800円

GAME ARTS

最新刊絶賛発売中! スニーカー文庫

●スニーカー文庫は毎月1日発売です

シェアード・ワールド・ノベルズ
妖魔夜行 影と幻の宴

清松みゆき・柘植めぐみ・友野 詳　イラスト／青木邦夫

映画のロケ中に次々起こる見立て殺人。意外な犯人とは…!?
清松・柘植が初登場。第8弾!!

500円

LUNAR(ルナ) 2夢のむこうへ

シルバースターストーリー

500円

重馬 敬　イラスト／窪岡俊之・船戸明里

魔族・ゼノビアの出現に驚くアレスたち。リバイアサンを倒すことができるのか!? 待望の第2巻。

戦乙女(いくさおとめ) 極東少年Ⅳ 完結

500円

小林めぐみ　イラスト／秋山たまよ

美和が蔵でみつけた謎の玩具—— それが、すべての始まりだった。
そして、進の介は!? 完結!!

女神さまに乾杯 ぼくの女神さま2

とまとあき・塚本裕美子　イラスト／幡池裕行

異世界ルーの リミア姫が結婚する!? 思いがけない報らせに動揺する一臣。
二人の恋の行方は?

500円



作品募集中

第二回角川学園小説大賞作品募集開始!!

第三回スニーカー大賞いよいよ締切迫る!!

※詳しい応募内容につきましては『ザ・スニーカー』(偶数月の30日発売)をご覧下さい。

SEGASATURN

今度のスレイヤーズはセガサターンだ!!

ファン待望の「スレイヤーズ」&「スレイヤーズすぺしゃる」のキャラクターが夢の競演だ!! こいつぁファンには、ずぇ～～ったい見逃せない1本だぞぉ!!



セガサターン専用ロールプレイングゲーム

スレイヤーズろいやる



7月25日発売予定
予価6300円(税別)

ESP ※画面は開発中のものです。

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8521
※価格はすべて本体表示(税別)です。
都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
角川書店

おもしろさ新発見! スレイヤーズを極めろ!!

VIDEO

スレイヤーズRETURNリターン
パワフル劇場版第2弾、早くもビデオ化!!
今度は戦争…かぁ～!?
絶賛発売中!! VHS 価格7573円(税別)
原作・脚本：神坂 一 原作イラスト・キャラクター原案：あらいずみるい
(月刊ドラゴンマガジン連載・富士見ファンタジア文庫刊)
CAST：リナ＝インバース/林原めぐみ 白蛇(サーペント)のナーガ/川村万梨阿
映像特典 ◆林原めぐみ&川村万梨阿スペシャルインタビュー
◆劇場予告編&特報

OVA 全3巻

スレイヤーズすぺしゃる
またまた大爆笑! OVA登場!
第❶巻「恐怖のリメラ計画」
第❷巻「ジェフリー君の騎士道」
絶賛発売中!! VHS 価格各5000円(税別)
シリーズ完結! 第❸巻「鏡よ鏡」
絶賛発売中!! VHS 価格5000円(税別)

CD-ROM 全3巻

KADOKAWAデジタルヒーローズ
スレイヤーズはいぱあ スレイヤーズでぢたるコレクション・シリーズ
遊べるスレイヤーズ、こいつぁ買いだぜ!!

Vol.1 Windows95/Macintosh対応
スレイヤーズはいぱあ
～リナちゃんと遊ぼう～
絶賛発売中!! 価格6800円(税別)

Vol.2 Windows95/Macintosh対応
スレイヤーズはいぱあ・TV
～リナと無敵のご一行 でえたぁふぁいる～
絶賛発売中!! 価格5800円(税別)

Vol.3 Windows95/Macintosh対応
スレイヤーズはいぱあ・NEXT
～それ行け♡なかよし4人組～
6月21日発売予定! 予価5800円(税別)

お近くの書店もしくは通信販売にてお申し込み下さい。 ●書店にてお申し込みの場合は、下記の申込書をご利用下さい。●通信販売にてお申し込みの場合は、角川ブックサービスまでご連絡下さい。
《角川ブックサービス》TEL.0492(59)1100 土・日・祝日休み 営業時間9:00～17:00 〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2

キリトリ

書店番線印

角川CDブック・OVA申込書(お近くの書店へお申し込み下さい) 角川書店

住所 〒

TEL ( ) 氏名 (男・女) 才

注文する商品に印をつけて下さい。

☐ ビデオ：劇場版スレイヤーズRETURN(リターン) ＿＿本
☐ OVA：スレイヤーズすぺしゃる ＿＿巻 ＿＿本
☐ CD-ROM：スレイヤーズはいぱあ～リナちゃんと遊ぼう～ Vol.1 ＿＿本
☐ CD-ROM：スレイヤーズはいぱあ・TV～リナと無敵のご一行 でえたぁふぁいる～ Vol.2 ＿＿本
☐ CD-ROM：スレイヤーズはいぱあ・NEXT～それ行け♡なかよし4人組～ Vol.3 ＿＿本

※書店様 お客様が持参した場合、注文書としてご対応下さい。(取次店へお渡し下さい)

RPG用誤辞典

●編纂委員会メンバー



朱鷺田祐介
YUUSUKE TOKITA
RPG用誤辞典編纂委員会委員長。妻子ありのゲームデザイナー。その正体は生まれついての「地雷踏み」



金澤尚子
NAOKO KANAZAWA
RPG用誤辞典編纂委員会お抱えの爆弾絵師。「困ったちゃんのキレあがったいい女」というもっぱらの噂



Rとその仲間たち
R & FRIENDS
職業、ハッカー。編纂委員会のメインコンピュータに侵入し、あらぬことを書きなぐるのがもっぱらの趣味

最終回「ゆ・よ・る わ・ん」

皆さまのあつ〜いご支援を得て性懲りもなく
続けて参りました、この「RPG用誤辞典」
おかげさまで抗議の電話やカミソリ入り手紙
が無数に届き、編纂委員会は悲鳴の毎日です
「こんなもん、いつまでもやってられっか！」
てなわけで、今回が堂々の中途半端な最終回
残りは文庫で読みやがれ!!

COMPILER
朱鷺田祐介
+RPG用誤辞典編纂委員会
YUUSUKE TOKITA
& ENCYCLOFAKEA RPG COMPLICATION COMMITTEE

ILLUSTRATOR
金澤尚子
NAOKO KANAZAWA

「言葉の順番について」

1：平仮名で読みを書き起こし、その順番に表記する。

2：言葉の前半が一致する物は、共通する前半部分の意味ごとに、一くくりにまとめ、下部の順番としている。

3：のばす音は、その前につく音が、あ段、い段、う段、え段、お段のいずれに属するかに従って、その段の読み方として処理する。

つまり「かー」は「かあ」、「せーる」は「せえる」、「ごーる」は「ごおる」として扱う。

4：おなじ音の順番であれば、清音、濁音(にごる音)、半濁音（パ行）の順に並べる。小さな文字と大きな文字では、小さな文字を優先する。

5：本文の解説の語調は「ある」「である」を基本とするが、ジョークのネタ、題材、時節柄等に従って、変化することを認める。

「形式」

見出し語　漢字表記　綴（外国語・英語表記がある場合）の順に書いてあります。

原典：世間一般でのその言葉の使用方法、および、言葉の発生した時期の言葉。

用語：ゲームで使われる用語。特定のゲームに限定する場合は、その出典ゲームを項目の最後に付記する。ゲームごとに意味が異なる場合、項目を分ける。

俗説：原典や正式の用語ではないが、しばしば使われる意味。スラング・ギャグを含むが、地域的なスラングについては、できるだけ使用されている地域の報告を行う事。

略語：略した用語。

関連：直接、用語ではないが、知っておくとよい周辺用語。

人名：RPG業界人の名前です。本文中は敬称を略させていただく。

団体名：RPG関連団体、企業、グループなどの名前。

応募規定

- ●RPGに関する用語のパロディ、珍解釈を募集します。
- ●このページの「言葉の順番について」「形式」をよく読み、それに準じた形で用誤解説を考えて下さい。
- ●今回の事例も参考にしてね。
- ●一項目に対する字数制限は特にありませんが、編纂委員会のほうで一部手を入れることがあります。
- ●必ず官製はがきに１枚１項目の形式でお願いします。１枚のはがきに複数の項目を書くのは避けて下さい。封書による複数投稿は認めますが、その場合でも、１枚１項目の形式で書き、それぞれに住所、氏名を明記しておいて下さい。
- ●今回募集するのは「ゆ・よ・る・わ・ん」の用誤と、今まで掲載された「あ・か・さ・た・な・は・ま行、ならびに、や」の用誤に対する追加です。
- ●締切は６月末日です。
- ●宛先は
〒102東京都千代田区富士見1-12-14 富士見書房　PRGドラゴン編集部「RPG用誤辞典」宛
- ●RPGに対する常識をくつがえすような力作、怪作をお待ちします。

ゆ

ゆうき【勇気】
【原典】雄々しく勇ましい心。物事を恐れず、堂々と立ち向かう気力。強い心。
【用誤】強敵や困難と遭遇した時に必要になるもの。
〔∨∨∨「希望」、「信じる心」なども有効です。NO-LIFE-KING〕
〔∨∨∨勇気よりも運で乗り切るPCの方が多いらしい。R〕
【用誤】マスターの思惑に自らすすんでハマりにいくこと。
【用誤】無謀な様。
〔∨∨∨【関連】勇気一秒、怪我一生 中途半端な勇気を出すと、ずっと残る怪我をするぞ、ということ。ピーチ〕
【用誤】シナリオの最後でPCがクリティカルした時に、マスターに必要な力。
〔∨∨∨ボス・キャラクターがいきなりファンブルした時にも必要？ R〕
〔∨∨∨その前に、マスター・スクリーンを使えよ。XXX〕

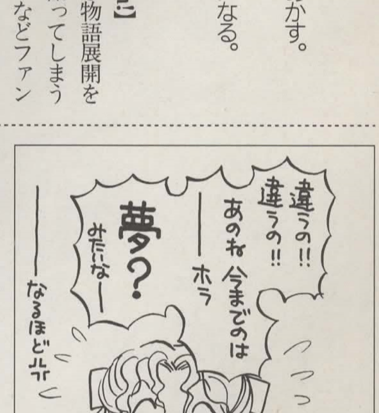


ゆうしゃ【勇者 Brave】
【原典】勇気ある者。しばしば、主に戦闘的な行動で活躍した人物を指す。
【用語】万能クラス。ドラクエ以来、各地で増殖中。
〔∨∨∨器用貧乏とも言う。T・ラボ〕
【用誤】報酬をごまかすための魔法の言葉。展開次第でただ働きも可。
〔∨∨∨薄幸の美少女の涙との併用が有効です。バウウ〕
【俗説】ラスボスを倒すために必要なアイテムの事。



ゆめ【夢】
【用語】(1)眠っている時に生じる現象。記憶や印象などから様々なイメージを受け取り、神秘的な体験をする場合もある。心理学や大脳生理学の領域で研究されているが、その仕組みは完全には分かっていない。
〔∨∨∨【用誤】マスターがPCにヒントを与える場所。「お告げ」とも言う。サテュロス〕
転じて、ファンタジックなイメージを伝える素材として、小説や映画などに取り入れられている。TRPGでは、悪夢を扱った「ナイトメア・ハンター」(翔企画)、幻想的な心象に取り組んだ「ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード」および「ファー・ローズ・トゥ・ロード」(遊演体)、「深淵」(ホビージャパン)がこれをテーマとしている。
〔∨∨∨出ましたね、委員長？ R〕
(2) 願望。行いたいと欲する事柄。
〔∨∨∨PCの夢
戦士：龍を倒して英雄となる。
魔法使い：古代の秘術を解きあかす。
僧侶：神の奇跡で世界を救う。
盗賊：財宝を盗んで、金持ちになる。
ホビット：目立つ。XXX〕

ゆめおち【夢オチ It's a Dream!】
【原典】物語の手法の一つ。異常な物語展開を「全て夢の中の出来事だった」と語ってしまう決着方法。「不思議の国のアリス」などファンタジーで多用されているが、それ以外のジャンルで多用すると、無能の証明とされることが多い。
【用誤】最強のリセットボタン。
〔∨∨∨使うと、マスター技能がマイナス1となる。多用すると、プレイヤーに殴られる。使用経験者〕
〔∨∨∨それはあなたが経験点まで夢にするからでしょ？ R〕





ゆるさん【許さん】
【原典】「許さない」の強い言い方。「お前だけは絶対に許さない」の意図で叫ぶことが多い。怒りが強いことを表現する台詞（せりふ）。
【用例】ローフルなNPCに裏切られた時。
［∨∨∨【用例】パーティの中でホビットが一人だけレベルアップした時。SS］
［∨∨∨【用例】12号のこの記事を見られたY氏の言葉。TTYE］



よ

ようご・じてん【用語辞典】
【原典】あるジャンルで特に使われる専門的な言葉を解説した辞典

ようご・じてん【用誤辞典】
【解説】あるジャンルで特に使われる専門的でかつ、誤った知識を言葉の順に並べて解説した辞典。【用例】本稿。
［∨∨∨実は辞典の名を借りた「TRPG業界裏話暴露エッセイ」であったのは羞恥（しゅうち）の……もとい周知の通り。IE］
［∨∨∨……ほほう。編集部］
［∨∨∨これって50音終わったら、また一周するんだよね？IE］
［∨∨∨……これ以上、我々に敵を作らせるつもりか？某絵師&某委員長］
［∨∨∨……と言う訳で、今回で打ち切りね！編集部］
［∨∨∨うっ……私には、養わなくてはならない妻子が……。某委員長］
［∨∨∨……じゃあ、今月末までに文庫本版の原稿もよろしく！編集部］

る

るーる【ルール Rule】
【原典】規則、原則、ルール
【用誤】ゲームのシステムや、その世界での判断基準を記述（きじゅつ）したもの。または、そのコンポーネントが体現（たいげん）するもの。
TRPGにおいては、プレイヤーが守るべきものであるが、ゲームマスターはそれを超越した判断を下すことが出来る。
［∨∨∨本当か？……【れれれ】……前号参……▲●＝＋＋*……ロープレイ……ろぉるぷれい……システム・エラーが発生しました。編集部］
［∨∨∨システム・エラー］



［∨∨∨システム・エラー］
［∨∨∨システム・エラー］
［∨∨∨システム・エラー］
［∨∨∨危険度の高いテキスト200行を削除します］
［∨∨∨復帰］



わ

わかった【分かった】
【原典】理解したことを意味する「分かる」の完了形。
［∨∨∨PCが使った場合、全く分かっていないことがほとんど。R］



［ＶＶＶ某委員長が使った時も同じだから、安心してよ。　某絵師］
［ＶＶＶ安心しないぞ　編集部］

わくり・あきら【和栗朗】
【人名】株式会社ＯＲＧをへて、現在フリーのゲーム・デザイナー。ユーザーのニーズをきちんと把握し、着実な仕事で知られる実力派。雑誌を盛り上げる読者参加ゲームの企画運営では第一人者と言える。
　代表作として「ビースト&ブレイド」、「機動戦士ガンダムＲＰＧ」など。
【俗説】実はフェ●ス女子大学卒業のぱっつん……（ボカッ）
［ＶＶＶまだやるか！　編集部］
［ＶＶＶやはりお約束ということで……結婚式でもフェリスのカップを配っていたしねー。委員長］
［ＶＶＶあれは奥さんのだってつーに、おめーは（怒）。　編集部］
［ＶＶＶねえねえ、「ジェイド・キングダム」は？　某絵師］



ん

ん？【ん？】
【原典】口を開かないまま、疑問符だけを投げかける原始的な言語表現。
【用語】しばしば、「マスター、なんか言った？」と言う台詞が続く。



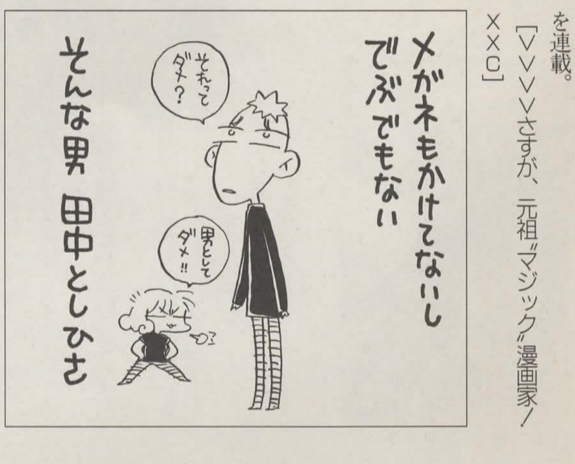
［ＶＶＶ繊細なマスターいじめの妙手。これでマスターやめたくなった人は多い。ＲＸブラック］

んと・・・【んと・・・】
【俗説】ゲームマスターが使うのは避けるべき言葉の一つ。多くの場合、ルールブックを見ながら、発せられるらしい。後でプレイヤーに突っ込まれるきっかけになるぞ。

今回の補遺

た

たなか・としひさ【田中としひさ】
【人名】漫画家。イラストレーター。
　代表作である「おこんないでね」は多くのＲＰＧやゲームを紹介した業界マンガの傑作で今も復活の声が高い。
［ＶＶＶこの人も地雷踏み。ｙｙ］
［ＶＶＶ【俗説】発売前に、この人がマンガで紹介した新作ＲＰＧは50％以上の確率で出ないらしい。ＳＳＳ］
［ＶＶＶははは、「深淵」も「レレレ」も出たぞ！　委員長］
現在は本誌にて、「魔獣電撃戦サマナーズ！」を連載。
［ＶＶＶさすが、元祖〝マジック〟漫画家！　ＸＸＣ］

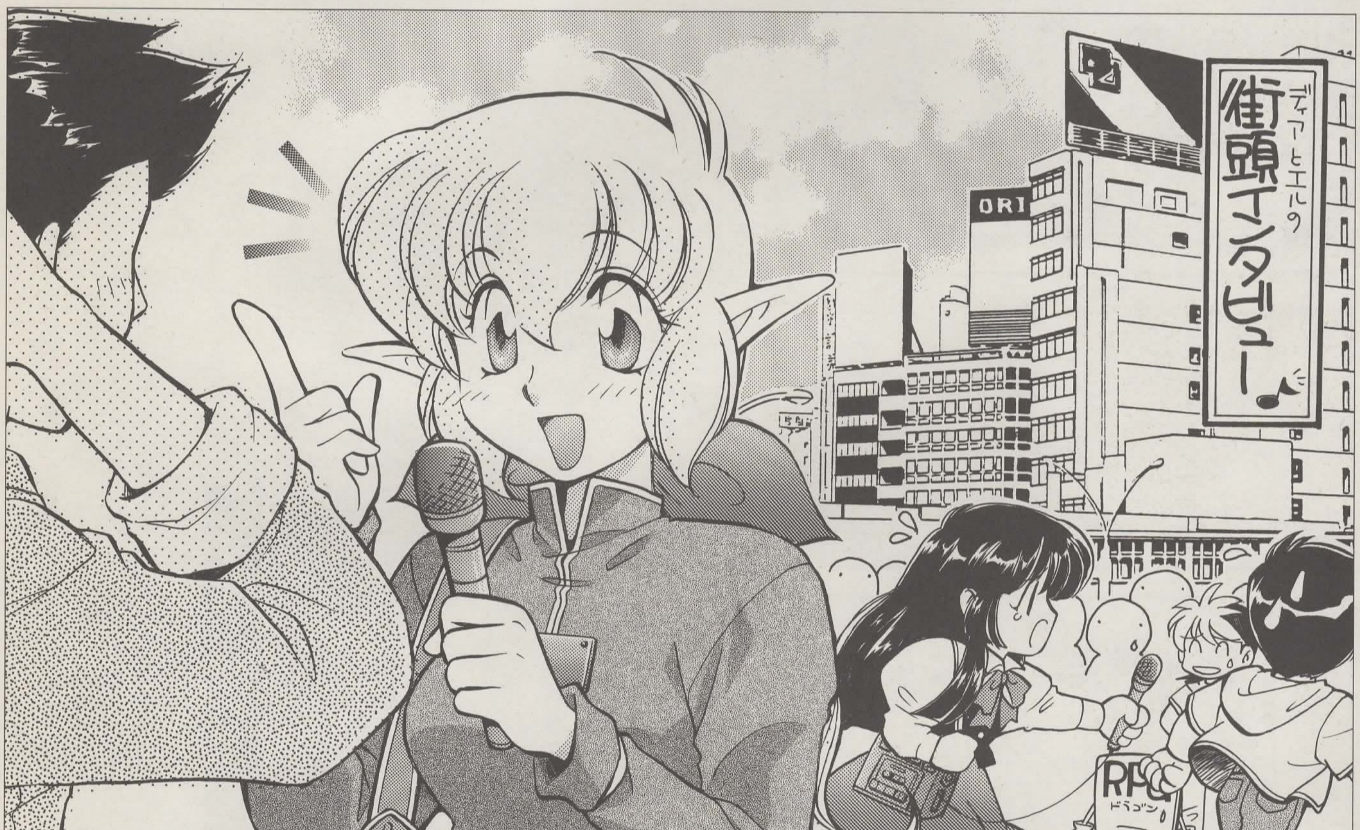


今回の執筆協力者（敬称略・五十音順）
上田洋一、片羽絞め、木舞良、鯉の滝登り男、田中浩志、土屋浅就、野村清、桃、ＲＹＯ

絵師　「たいへんだよ、今回で最終回なんだって！」
委員長「原因はあれかな～、これかな～」
絵師　「ああ、あたしたちの業界生命があああ」
委員長「んなもの、あった？」
絵師　「そーいや、あったっけ？」
委員長「それはさておき、用誤辞典は今回は最終回ですが！」
絵師　「ですが！」
委員長「なんと単行本になります！」
絵師　「ハードカバーで金箔押しですか？」
委員長「さすがに、文庫だけどね」
絵師　「……と言う訳で、今までの連載を補足する補遺を募集します！」
委員長「それじゃあ、またねー」
絵師　「また、遊ぼうねー！」

ドラゴンエクスチェンジ

こんにちわ。エリア&ディアセリナで〜す。
今日はいつものスタジオから飛びだして、街へとやって来ました
このページは読者のおハガキでつくるみんなの声の交換所です



ILLUSTRATOR／MIYASUMI

今日も元気にONAIR!

エル「は〜い。みんな元気してた〜」
アルドラ「おひさしぶり〜。みんなに会えてうれしいよ」
エル「なに言ってんのよ、あんたは。暖かくなるまで、グダグダしてただけじゃないの。あれじゃまるで冬眠よ」
アルドラ「な、なんだよ。いきなりそんなこと、バラさなくてもいいじゃんか」
ディアセリナ「まあまあ、ふたりとも。お止しなさいって。みなさん、こんにちわ。12号よりも少し間があいてしまいましたが、いかがお過ごしでしたか」
エル「待たせちゃってゴメンね。12号でいろんなコーナーが終わっちゃって、これからどうなるのか、心配してた？」
アルドラ「『各リプレイがおわってさびしくなっちゃう』っておハガキがたくさん来てたよ」
ディア「そのかわり今号から始まった新企画の数々。みなさんのご期待にそえるものになっていると思っています」
エル「楽しんでもらえたかしら？」
アルドラ「では最初のおハガキです」



岡山市　桐生　更／今回はどう？



岡山市　桐生　更／ディアかわいい



千葉県　鴻　羽透／颯爽と立つラット。やる気充分って感じかな

冒険にでよう！
ソード・ワールドRPG

〝仲間〟……。日常の中で使うと、とことんクサイこの言葉。だけど冒険者の間では、なぜだかごく自然に使える。それはやっぱり、さまざま困難をいっしょに乗り越えたことによって、目には見えない〝絆〟が生まれた結果なのだろう。出会ったばかりのローランたちには、まだそんなものはないようだが……。

彼らがこれからどんな冒険をして、どんなふうにまとまっていくのか楽しみだ。「冒険者の絆」は要チェックだ！（それにしても、ディドールの事はなんとかしろよ……）

岡山県　森林信丸

アルドラ「あはは、ディドールはいろんなところで怒られてる」
エル「笑うことはないでしょ。あんただって最初は同じようなものだったじゃないのよ」
アルドラ「ぼくはそんなにひどい事はしていないよ！」
エル「あ〜ら、そうかしら。スリープを味方にかけちゃったのはどこのどなた？」
アルドラ「そ、それは〜」
エル「ほ〜ら、笑えないじゃない」
ディア「パーティとして成功するためには、プレイヤー同士、キャラクター同士たくさん会話して、お互いに信頼する事が必要ですよね。その意味では今回、その第一歩を踏み出したところでしょうか」
アルドラ「今後の展開が見逃せないよね」
エル「五人の活躍をお楽しみにね」



福岡県　片桐黄河／どんなパーティになるのか、目が離せないよね



東京都　NS・ザ・KEY／<光の矢>に二度も直撃されちゃねぇ

シャドウランナー集合！
シャドウラン

やっと手に入れたぞ！……あ、何を手に入れたか書いてなかった。ゴメンなさい。

もちろん『TOKYOソースブック』ですよ。探してもなかったもんだから、本屋に注文したら「品切れでーす♡」とのTELが……。あきらめきれずに、あちこちの本屋をハシゴしたり、探すのを家族に手伝ってもらっても、手に入るどころか、影も形も見えず……。

ところが最初に注文した本屋に再確認してみたところ、一冊なら手に入るとの返事。「一冊で充分です!!」と飛びついて、ようやっと手に入れたのが年末の29日……。大そうじも終わって、新年は心ゆくまで『TOKYOソースブック』を読んで、「生きてて良かった」とつくづくそう思った。

13号から六堂たちとお別れなのは、すっごく（死ぬほど）つらいけど、必死こいて手に入れた『TOKYOソースブック』を活用する新しいチームが現れるので、それを期待しています。もっとも六堂たちほど愛すべきチームってのは、もう現れないだろうけどなあ。できれば、六堂たち（ルースとジェーンのコンビも）の活躍は小説とかで読みたいな。お願いしますね、江川先生（私は先代の殺が気に入った）。

P・S・北海道の毛利せつらさん。紫雲と殺かわいい♡(特にテレた紫雲が)。気長な恋は気をつけないと『なごり雪』になっちゃいますよ。先代の殺のように(たぶん……)。そうそう少なくとも私は、紫雲に「甘えるな、自分のことは自分でしろ！」とかって言われる気がするけど……。

神奈川県　S・R・レディア

ディア「見つけるまでご苦労なさったようで大変でしたね。おハガキからすると『TOKYOソースブック』にご満足いただけたようでとても嬉しいですわ」
エル「六堂たちのチームとはお別れになっちゃったけど、あまり悲しまないでね」
アルドラ「今回からの『ミッション・ファイル』はどうだった？」
ディア「新しいシャドウランも気に入っていただけるとよろしいのですが」
アルドラ「ボクにも殺みたいにかわいい子が彼女になってくれないかな」
エル「ばっかねぇ。あんたなんか相手にされるわけないじゃない」
アルドラ「あ〜。そんな言い方ないだろうが。ボクだってだなぁ」
エル「だ・か・らぁ」
ディア「まあまあ、夢をもつのはいい事じゃないですか」
アルドラ「ディアまでそんなこと言うんだ」



大阪府　美咲名ユイ／殺の物問いたげな目が好き



神奈川県　吉野ゆえ／悲しい運命を背負ったジェーンの雰囲気がよく出てる


福島県　椎原ひろし／猫のシャーマン、マオ。やっぱり感じが猫っぽいか？



千葉県　辻本依澄／明るくかわいい二人も魅力



徳島県　HESH／この道は、この道で結構つらいのでは



愛知県　ニコルソン／芸人技能が１上昇しました

イラストギャラリー PART1 おいしい武器の使い方





京都府　滝本一桜／食料はいらないけど、自分の腹の足しにはならないような……



滋賀県　大倉よしひさ／腹が減ってりゃ、なんでもウマイってか？

福岡県　片桐黄河／冒険者として正統的なご意見ですわナ。でもかわいいキャラほど残酷なのはなぜ？

戦士の休日
バトルテック

いつも『RPGドラゴン』を楽しく読んでいます。なかでも『一夜漬け　メック戦闘』をいちばん楽しみにしています。『一夜漬け　メック戦闘』（以下『一夜漬け～』）は、『バトルテック』を始めたばかりの私にとって本当に助けになります。実を言うと、この連載が始まってから、「あ、『バトルテック』って面白そう」って思ったんですよ。同じサークルの男子メンバーは前からプレイしていたんですが、なんか女の子にはプレイしにくそうで、敬遠していたんです。でも『一夜漬け～』は、とても親切丁寧に解説してあるんで、これならと思ってプレイし始めました。

これからはメックも自作してみたいなと思っています。あ、『BATTLE OVER 3025』は連載終了してるんだ。ちょっと残念。ぜひともまとまった形で読みたいので、早く文庫か単行本にならないでしょうか？　ぜひお願いします。

神奈川県　アル・シャイン

エル「女の子のバトルテックプレイヤーが増えていくのは、とても嬉しいな」
ディア「『一夜漬け　メック戦闘』は、『バトルテック』が初めてという方にもわかりやすいですよね」
アルドラ「例図もたくさんだから、一目瞭然だもの」
ディア「アルさんの自作メックもご紹介できると良かったんですけど」
アルドラ「女の子ならでは、というメックができたら送ってみてよ」
エル「女の子プレイヤーと『バトルテック』をプレイしてみたいな」
アルドラ「エルだけは相手にはしないほうがいいよ。まともじゃないから」
エル「何ですってぇ」

ディア「というわけで、今回の『ドラゴンエクスチェンジ』もこれで終了です」
エル「みんな、楽しんでくれた？」
アルドラ「次回もたくさんのおハガキを待ってるよ」
エル「あんたもこの次は、あたしにたてつかない様におとなしくしてるのよ」
アルドラ「あ、それはボクのセリフだよ」
ディア「そんな最後まで、ケンカしなくてもいいじゃありませんか」
エル「おとなしくしてりゃいいのよ、あんたは」
ディア「あ～あ、面倒見切れませんわ。それではみなさん、また3ヶ月後にお会いしましょう」
エル「これから暑くなるけど、体には気をつけてね」
アルドラ「じゃ、またね～」



静岡県　椎乃ありさ／上官が彼女なら、どんな苦労でもしちゃうゾ



神奈川県　梅／“射撃は気合と運”ってとこに、彼女のすべてがある



茨城県　スニタ／発熱にもめげず、レーザー全力射撃ってとこが男だね

お気に入りのキャラクター・女王様・



徳島県　HESH!!／催眠術で操るのだったら、せめて美女の夢くらい



群馬県　拝島てしお／でもいまいち気品が……。わっ、＜氷の矢＞だ！



北海道　みけ子　この決めゼリフがカッコいい！　やっぱり彼女はハスキーな声だよね



静岡県　椎乃ありさ／上官が彼女なら、どんな苦労でもしちゃうゾ



兵庫県　受験生きう／フライング・ディクショナリってやつですかぁ





滋賀県　大倉よしひさ／このタイプの人はお約束

長野県　里帰りよしと／女性に逆らうと怖いって教訓？

イラストギャラリー PART2 フリーセクション



新潟県　みけこ／パトロンの金で研究に励むか？



群馬県　拝島てしお／ハムスターみたいでかわいい魎皇鬼が気に入った！

イノセントワールド

だいぶ前のことですけど、友人がGMをしている卓に、ムチャクチャ強力なキャラクターを持ち込んできたプレイヤーがいたんです。余りよく覚えていないんですが、そのキャラクターは〝なんとかフリート〟という名前でした。そしてプレイヤーは、やたらめったら破壊活動に走っていたんです。なんせ、理不尽なほど高レベル（必ずしもプレイヤーのレベルが高いというわけではありません）のキャラクターでしたから。

困ったGMはそこで一計を案じました。〝なんとかフリート〟には暴れるだけ暴れさせて、そのプレイヤーの気持ちをスカッとさせてやりました。そのうえで、〝代償〟として（無論この時点では次に何が起こるのか、プレイヤーはまったく気づいていませんでしたが）〝なんとかフリート〟のレベルを下げさせたのです。おかげでプレイバランスがとても良くなり、その後はプレイしやすくなりました。めでたし、めでたし（？）

香川県　上田洋一

エル「このGMさん、うまいことを考えたね～」
アルドラ「他のプレイヤーも、やったーて感じかな」
エル「これで〝なんとかフリード〟のプレイヤーも人に迷惑をかけた事に気づいたんじゃないかしら」
ディア「そうですね。この次からは気をつけるようになったと思いますよ」
エル「GMのワザ有りってとこね」
アルドラ「このGMさんカッコいいや」
ディア「こういうプレイヤーさんをどうするかというのも、GMのお仕事のうちですわね」

夢にまで見るRPG

オレはTRPGを初めて５年ほどになる。オレの理想をいえばプレイ中にヘンに理屈ぽくならない、もっと簡単に言うと飾らないプレイをみんながしてくれれば、オレはそれだけで満足だ。自然な態度でプレイしていれば楽しくなりますよ。それとせっかくのTRPGなんだから、やりたいことはやらないと！　た・だ・し、バカな行動はやめようネ。GMはプレイヤーを楽しませようと努力しているんだから、プレイヤーの方は他のプレイヤーと協力して、GMを楽しませよう。楽しけりゃ、それがいちばんの理想だって!!

東京都　パープル・カオル



エル「楽しくプレイするのが最高よね」
ディア「徳島のHESH!!さん。楽しいイラストをありがとうございました」

サークル情報
CIRCLE INFORMATION

データの見方
①日時
②会場③主催
④連絡先住所
⑤コメント

北海道・東北

幻-GEN-
①酒本和明
②〒071-02北海道上川郡美瑛町字水上　酒本和明方
③旭川市内公共施設にて月2回活動。一度もやったことがない人からOK。システムはファンタジー中心。現在会員は16～28歳。男7名、女5名のサークルです。

エルナークRPG
①鹿内俊一郎
②〒004北海道札幌市豊平区清田2条1丁目7-21イゼルローン羊ヶ丘101
③月1～2回、会員宅にてSWベースのオリジナルRPGをプレイしてます。過去のリプレイを無料でお送りしますのでハガキにてご連絡ください。年齢・性別は不問。初心者・未経験者大歓迎。

八戸ゲームグループ
①類家直
②〒031青森県八戸市吹上1-11-38
③月3～4回、会員宅でTRPGを行っています。ゲームはSW、ガープスなどをプレイしています。興味のある方は、住所、氏名、電話番号とプレイしてみたいTRPGを明記して、右記の住所までご連絡ください。

関東

さらら（仮）
①柴田真一
②〒321栃木県宇都宮市石井町2568-8
③月1～2回、会員宅にて活動しています。SWを中心にD&Dやロードスなどをプレイしています。ゆったりとしたスペースで、明るく楽しくやっています。初心者大歓迎。年齢、性別は問いません。お気軽にご連絡ください。

らせん（仮）
①小野弘美
②〒326栃木県足利市朝倉町3-20-18　小野弘義方アードラ係
③市内公共施設で、月1回程度休日にセッションを。システム（ゲーム名）は相談しましょう。楽しく遊ぶためのマナーや約束を守ってくださる方ならどなたでも歓迎します。80円切手2枚と自己紹介（よろしければ電話番号と、電話しても良い時間）等を送ってください。

NEKKO
①桑原圭司
②〒272-01千葉県市川市塩浜4-2-57-306
③月に1～2回程度、いろいろなゲームをジャンルを問わず楽しんでおります。年齢、性別、経験不問。興味のある方は右記住所か、QYK05607@niftyserve.or.jpまでご連絡を。

S.H.T.
①橋本朋宏
②〒277千葉県柏市光ヶ丘団地3-9-401
③会員数は10名（14～21歳）。月1～2回（土・日曜）柏市の公民館でプレイしています。使用ゲームはSW、ロードス等。今回は女性会員（3名）からの要請で女性のみを募集します。年齢、経験は問いません。

亀戸ゲーム愛好会（仮）
①中川洋一
②〒136東京都江東区亀戸9-4-5
③月に1～2回、公共施設か会員宅でプレイしています。年齢制限は特になし。一般常識をわきまえていて、江東区、またはその近辺に在住している方を募集します。返信用ハガキか50円切手同封の上ご連絡ください。

COMRADE（カムレッド）
①大瀬敬幸
②〒174東京都板橋区志村3-19-9-405
③活動は板橋区内で行っています。内容は月1回（月末）の立候補マスターによる定例会と会員間からキャンペーン企画の二つです。とにかく、やる気のある方を募集しています。入会希望者、詳細を知りたい人は、まずお手紙ください

RINC
①広瀬直輝
②〒169東京都新宿区百人町3-32-1-508
③月1回、北区内の公共施設で活動する予定です。アットホームなサークルですが、もっといろんな人とプレイしてみたいので、新会員を募集します。現在メンバー数に男女差（女性2名）があるので、今回は女性のみを対象とさせていただきます。年齢・経験は不問ですので、お気軽にご連絡ください。

ロードス島をしよう（仮）
①増田憲彦
②〒166東京都杉並区成田東2-23-1
③月2回程度、公共施設にて。ロードス島戦記をプレイしたいと思います。キャラクターが上級職になるくらいまでキャンペーンを続けたいと思います。人数は5～6人を募集します。GMは初心者ですが、興味のある方は返信用切手同封のうえ、自己PRをそえてご連絡ください。

サークルP.P.D.
①横山修太郎
②〒154東京都世田谷区下馬5-33-8-401
③月2回（第1・3日曜日）、都内公共施設で活動中です。高校生以上で楽しくプレイできる方を求めています。もちろん、初心者も歓迎します。

FOSH/DTSF上大岡方面基地
①佐野宏晃
②〒235神奈川県横浜市磯子区氷取沢町150-4-3-104
③今春結成したばかりのサークルです。月2回ほど上大岡周辺の公共施設で活動します。一般常識のある方ならどなたでも気軽にどうぞ。特に初心者は大歓迎！　興味のある方は、簡単な自己紹介と連絡先を書いて連絡をください。

ろぉーるぷれいんぐ
①柳瀬順示
②〒259-01神奈川県中郡二宮町山西448-1エクレール二宮518
③現在会員数17名。年齢層は14～19歳。月2回（第2土曜日・第4日曜日）、公共施設でTRPGをプレイしてます。活動日のどちらかに参加できればOKです。住所、年齢、氏名、TEL等を明記して、封書にてご連絡ください。

中部

グループ-SC
①名取泰彦
②〒392長野県諏訪市湖岸通り1-22-10
③現在会員数10人。市内公共施設を使って、月1回のペースで活動中。メンバーの年齢は19～24歳。各種TRPGとリプレイの制作も行っています。初心者歓迎！　自己PRと連絡先明記の上、ご連絡ください。

ちゃきちゃき倶楽部
①篠山浩一
②〒463愛知県名古屋市守山区八剣2-1112
③TRPGを一緒にプレイしませんか？　市内公共施設にて15名の男女がSW、ガープスなどをプレイしてます。モットーは明るく、親切、初心者優先です。希望ゲームを明記の上、ご連絡ください。

DANGER PLANET（仮）
①新田智則
②〒445愛知県西尾市下屋敷11番地
③老若男女、経歴、年齢不問！　メンバーがたくさん集まった時には、公共施設を借りてプレイする予定です。80円切手同封の上、ご連絡ください。

近畿

M・Cats
①木下幸一郎
②〒590-01大阪府堺市赤坂台6丁14-17-20
③毎月1回、堺市栂文化会館にてプレイしてます。ゲームはSW（新旧）、ガープス、その他マニアックなものまで。男女混合だから女の子でも安心！　初心者にも超親切!!　少しでも興味を持ったそこのアナタ！　まずはご一報を!!

サークル・オンワード
①山本訓生
②〒591大阪府堺市中百舌鳥町6丁目998-3-5-927
③いろいろやってみたい、という方は一度お便りください。女性メンバーもおりますので、誘う友人がいなくて1人では不安という女性の方も、この機会にどうでしょうか。

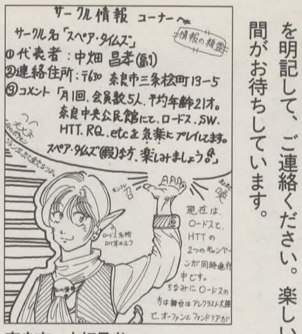
中国・四国・九州

TGC（トークゲームクラブ）
①大國義典
②〒730広島県広島市中区西平塚8－12－804
③毎週第2・4日曜日に、広島市西区の公共施設でプレイしています。どなたでも参加できるサークルなので、お気軽にご連絡を！　コンベンションスタッフも同時募集中!!

クリムゾン・モロヘイヤ
①斉藤肇
②〒771－11徳島県徳島市応神町西貞方上奥59－1
③メンバーの都合の良い日に、メンバー宅で月に1～8回プレイしてます。現在10人ほどでプレイ中。ゲーム友達（重要!!）が欲しい方は、ご連絡を。

神風さわやか隊
②〒790愛媛県松山市久万ノ台285－1
③月2回ほどSWなどを中心にプレイしています。プレイしたいゲームを明記の上、ハガキにてご連絡を。

楽遊団
①由布貴之
②〒813福岡県福岡市東区青葉7－46－64
③自称、東区最大のTRPGサークルです（笑）。ハガキに自己PRとTEL番号を明記して、ご連絡ください。楽しい仲間がお待ちしています。



奈良市　中畑昌孝

601
①中條真利
②〒820－01福岡県嘉穂郡庄内町綱分713－57
③SWやゴーストハンターなどをプレイしています。ルールを知らなくても、ダイスを持っていない人でも、TRPGに興味のある方はご連絡ください。

アベルマリア テーブル・トーク親交会
①谷垣正人
②〒890鹿児島県鹿児島市武岡5丁目33－市住6342
③新設サークルです。中学生以上、初心者・女性大歓迎。ハガキに「案内書希望」と明記の上お送りください。即日、案内書を発送いたします。

PBM・その他

スクロール・プロジェクト
①間野和浩
②〒621京都府亀岡市古世町東内坪
③小説形式メイルゲームを運営しています。マスターとプレイヤーを募集中。お問い合わせは連絡先を明記の上で、お願いします。4月末よりSF海洋戦闘&恋愛もの、「ストーム・ワールド」開始。その他、新企画も予定中。

Eternal Soldiers BBS（24H）
①斯波健徳
②〒546大阪府大阪市東住吉区公園南矢田2－14－15
③パソコン通信で、ファンタジー世界のヘックスシミュレーションゲームを行っています。直接アクセスするか、連絡先住所へ資料請求して、マニュアルを入手の上、エントリーしてください。
アクセス番号06－690－2770

コンベンション情報
CONVENTION INFORMAITON

データの見方
①日時
②会場③主催
④連絡先住所
⑤コメント

第1回伝真「実験」－CON
①6月15日（日）10時～20時
②江東区文化センター展示室（東西線「東陽町」駅下車徒歩8分）
③実験集団伝真倶楽部
④〒220神奈川県横浜市戸部本町39－1－2－201　望月学英
⑤RPGフリープレイ。マスター9時30分プレイヤー9時50分に東陽町駅大手町方面改札に集合。参加費400円。

第13回 スネークアイズ・コンベンション
①6月15日（日）10時～19時
②八王子市民センター（JR「八王子」駅南口下車徒歩8分。10時15分まで改札前に案内あり）
③SNAKE EYES
④〒192東京都八王子打越町1537－97　SNAKE EYES事務局「SEコン13」
⑤TRPGフリープレイ（SW、ガープスなど）。TCG原則的に禁止。初心者卓を用意する予定です。参加費400円（女性及び中学生以下200円、GM無料）。



TRESのRPGコンベンション
①6月22日（日）・7月27日（日）全日とも9時～21時
②岩瀬カナル会館2F Cホール（JR富山港線「岩瀬浜」駅下車徒歩5分、富山地鉄バス「岩瀬浜駅前」下車徒歩2分）
③TRES
④〒931富山県富山市海岸通264　増 貴史
⑤参加費200円。TRPGフリープレイです。

Wonderful Dreamers－春－
①6月29日（日）10時～17時
②浦和コミュニティセンター（9時15分～45分にJR「浦和」駅西口にて集合）
③Wonderful Dreamers
④〒376群馬県桐生市東久方町1－5－6あずまハイツ105　井狩一紀
⑤プレイするゲームはMAGIUSのみです。参加費は両日とも300円。初心者歓迎ゲーム終了後にはビンゴ大会などあります。

Mあろっく
①7月6日（日）
②小岩区民館（JR「小岩」駅下車徒歩5分）。GM希望者は9時30分、プレイヤーは9時50分迄に小岩駅改札においでください。スタッフが誘導します。
③古庄道明
④〒242神奈川県大和市中央3－10－2－203　古庄道明
⑤TRPGフリープレイです。TRPG初心者の方、ベテランの方共に大歓迎です。

募集要項

●「何はなくとも」
あなたが冒険するときに、必ず持っていくものはな～に？　何はなくてもこれというアイテムを教えてね。
●「イノセントワールド」
RPGのプレイ中の失敗談や笑い話を募集中！
●「夢にまで見るRPG」
キミの理想のRPGってどんなもの？　ご意見待ってま～す。
●RPGドラゴンで展開している各ゲームについての意見など。
●お気に入りのキャラクター。次号のテーマは「エルフ」です。
●イラストギャラリー
テーマは「戦士の条件」
戦士と呼ばれる為に必要な条件とは？　どんな戦士ならキミは楽しくプレイする？
●コンベンション情報は、コンベンション名、開催日時、開催場所、問い合わせ先住所、主催者、コメント（プレイ予定ゲーム名他）などを記載してください。今回は平成9年8月以降開催分です。
●サークル情報は、代表者名（原則本名）、連絡先住所、コメント（100字程度）を必ず記載してください。条件が守られていればイラストでも結構です。

あて先
〒102　東京都千代田区富士見1－12－14富士見書房　RPGドラゴン「ドラゴンエクスチェンジ係」
締め切り　6月30日

夢じゃない。すぐそこまで来てる!!

JGC'97

JAPAN GAME CONVENTION

**総面積 3400 平方メートルの空間に大小様々なイベントが 30 以上！
豪華ゲストも大挙襲来!!　気軽に遊ぶもよし、ディープにひたるもよし。
ビギナーからイッちゃっている人までゲーム好きなら誰でも楽しめる日本最大最強のホテル滞在型 TRPG イベント、東京・晴海にて開催!!**

日時　：1997 年 8 月 29（金），30（土），31 日（日）

場所　：東京ホテル浦島／HARUMI ドーム 21

主　催　：ゲーム出版懇話会 JGC'97 実行委員会
後　援　：アスキー、角川書店、ゲームフィールド、富士見書房、不動舘、ホビー・データ、メディアワークス、遊演体（五十音順）
協　力　：グループ SNE、翔企画、スザクゲームズ、スタジオ実験室、ファーイースト・アミューズメント・リサーチ、冒険企画局、ORG（五十音順）

【イベントリスト】　※30（土）、31（日）は当日参加も OK！（9:00〜18:00）　ライブ RPG を始め、夜だけのイベントも満載!!

[宿泊者限定ライブ RPG]
『JGC'97 殺人事件（仮）』（ホビー・データ／GPA）
『ファンタジー RPG 健康診断 2（仮）』（冒険企画局／GPA）

[テーマ別ゲーム空間]
『ドリームパーク IN 浦島』（角川書店）
ゲーマーズ・フィールドの部屋『ブルーフォレスト風雲録 II』
ゲーマーズ・フィールドの部屋『バトルアリーナ IN エルジェネシス』
『トーキョー N◎VA の部屋』（アスキー）
『真・女神転生の部屋』（アスキー）

[トーナメント戦]
『モンスターコレクション TCG 公式トーナメント』（富士見書房）
『バトルテックレース・トーナメント』（富士見書房）
『スターダイス・トーナメント』（角川書店）

[トークショー]
『いっしょに遊ぼうアスキーライブイベント』（アスキー）
『カルシファード大軍議』（友野詳）（角川書店）
『妖魔百物語　小説セミナー』（友野詳＆山本弘）（角川書店）
『F.E.A.R. トークショー』（ゲーム・フィールド）
『トーキョー N◎VA トークショー』（アスキー）
『ゲームデザイン・バトルロイヤル』（朱鷺田祐介／中澤光博）（富士見書房）
『シャドウランのひ・み・つ（仮）』（江川晃）（富士見書房）
『ケイオスランド展開について（仮）』（清松みゆき）（富士見書房）
『フォーセリア・サーガについて（仮）』（水野良）（富士見書房）
『シンポジウム：コンピュータ・ネットゲームの現状と未来』（GPA）
『ザ・トークバトル』（GPA）

[その他]
武神降臨 in JGC'97（グループ SNE）
合同サイン会（GPA）
プロ・ゲームマスターによるエキジビション・プレイ（GPA）
ゲーマーズ・フィールド昼食会（ゲーム・フィールド）
メディアワークス FC 合宿所
遊演体デモンストレーション
物販／展示スペース
うさぎたちの冒険（グループ SNE）
パソコンゲーム体験デモコーナー（アスキー）
プレイステーション体験デモコーナー（メディアワークス）
ゲームサークル・コーナー
朝までゲームオークション
チャリティ・オークション
TRPG 解放区（フリープレイ空間）

さらに追加イベントを鋭意企画中!!

※ GPA ＝ゲーム出版懇話会

＊ここに挙げたイベントには現在計画中のものも含まれており、今後変更される可能性もあります。あらかじめご了承ください。

JGC'97 宿泊受付のご案内

【開催要綱】

■会場

●東京ホテル浦島

● HARUMI ドーム 21　（ホテル浦島より徒歩３分）

※現地集合、現地解散

■日程

●第１日程

開会日時：1997年８月29日(金) 18:00　(当日参加はできません)

閉会日時：1997年８月30日(日) 18:00　(第１日程のみの方ご退場いただきます)

●第２日程

開会日時：1997年８月30日(土) 9:00

閉会日時：1997年８月31日(日) 18:00　(皆さまご退場いただきます)

【宿泊の募集要綱】

■参加料金（お一人様）

一泊＝¥19,000（8/29 ～ 8/30 または 8/30 ～ 8/31）

二泊＝¥31,000（8/29 ～ 8/31）

※第一次締切（5月31日）前にお申し込みの方には割引特典があります

●この金額には

この金額には、下記の料金が含まれています。お食事は別途になりますので、あらかじめご了承ください。

・宿泊費

・チケットマガジン１部：

ＪＧＣ'97では、チケットマガジンが入場券の替わりになります。会場入口でチケットマガジンを提示しないと入場できません。

・返信手数料：

お申し込みの際に、返信用封筒などを同封していただく必要はありません。ただし、これはあくまでお申し込みいただく方に限りますので、お問い合せは返信用の手段のある方法でお願いいたします。

・消費税

■当日参加の場合

8月30日～31日 9:00～18:00は当日参加も可能です。入場の際必要となるチケットマガジン(1,600円・税込み)は、全国の有名ゲーム販売店および一部書店で、６月下旬から販売を開始いたします（予定）。なお、入手困難な方は、通信販売でも、あるいは当日会場入口でも購入可能です。

チケットマガジンには、イベントの詳細(開催会場マップ・ゲスト名・進行スケジュール)、東京ホテル浦島及びHARUMIドーム21までの交通案内、会場周辺のマップ、ミニゲーム等が掲載されています。

■募集人数

第１、第２の両日程について、それぞれ400名さまとなります。

お申し込みが多数の場合は、先着順に受け付けさせていただきます。満室となった場合お客さまには、お申し込みの全金額をお返しいたします。

【締め切り】

■募集の締切

●第一次締切：1997年5月31日（当日消印有効／割引特典有り）

●第二次締切：1997年7月26日（当日消印有効）

【申込方式】

雑誌・パンフレット等に掲載された宿泊申込書に（コピーでもかまいません）、必要事項を記入のうえ、下記住所までお申し込みください。

■記入事項

宿泊申込書には、受付番号以外のすべての項目に記入してください。特にお名前／ご住所は、返送物をお届けするために絶対必要です。くれぐれもお間違えなきようご記入ください。

※虚偽の記入・記入ミス等は、お申し込み無効とさせていただく場合もございます。

■送金方法

無記名の郵便小為替か、現金書留でお願いいたします。記名済だったり、発行日から半年以上経っている為替は受領いたしかねます。

郵便事故を避けるため、送金は必ず書留にてお願いいたします。また送金控は、イベントが終わるまで大切に保管しておきましょう。

■団体さまでのお申し込み

団体さまでのお申し込みは大歓迎です。また、送金方法や返信方法、当日の部屋割りなどについてお問い合わせください。

十名以上でお申込の団体さまには、おひとり様あたり1000円を団体割引いたしますので、お問い合わせください。詳細をご説明いたします。

※申込用紙と参加費は必ず同封してください。

■返信の発送

事務局に申込書、参加料金が到着しましたら、折り返しチケットマガジンと受領証を発送いたします（発送は6月下旬以降の予定）。 8月10日を過ぎても返信がお手もとに届かない方は、下記までお電話にてお問い合わせ下さい。

【お申し込み、お問い合せ先】

JGC'97 実行委員会事務局

〒101　東京都千代田区神田小川町 1-6-3 川新ビル 3F

Tel.03-5296-9472

受付時間：月～金　11:00 ～ 18:00（土日、祝日を除く）

特報

一泊19,000円、二泊31,000円が今なら

一泊18,000円、二泊29,000円!!!

---------- キリトリセン ----------

受付番号
※ここには何も記入しないでください

JGC'97 宿泊申込書 （コピーでも可）

JAPAN GAME CONVENTION

DM04

ふりがな		年齢	歳
お名前		ゲーム歴	年
ご住所 〒 TEL		保護者署名／印 （18才未満の方のみ必要です）	
性別　男・女	職業　学生・社会人・その他（　　　　　）		印

宿泊日程	29日（金） ～ 30日（土）	30日（土） ～ 31日（日）
宿泊申込		

※２泊ご希望の方は両方に○をつけて下さい。

ライブ RPG 参加申込　※番号に○をお書きください（参加希望者のみ）	8/29 1	8/29 2	8/30 1	8/30 2
JGC'97 殺人事件（仮） イベントで盛り上がる会場に恐るべき惨劇が起きる！　犠牲となるのは果たして誰か？　そして犯人は？　本格ミステリーRPG に挑戦しよう。	参加	－	参加	－
ファンタジー RPG 健康診断 2（仮） 君は勇者か？　それとも魔法使いか？　ライブ RPG 形式で、君自身を診断し、最後に君の「RPG 健康度」知ることができる幻の企画、再び登場。	－	参加	－	参加

※上記２つのライブ RPG は並行開催です。同一日に両方参加することはできません。

STAFF

Editor in chief	YOSHIHIRO OOUCHI
Editorial Staff	MASARU OGASAWARA SHINSUKE YAMAGAMI KAZUHIRO TAKAYAMA HIROAKI FUJITA SOUICHI TSUJI
Assistants	YUKIE KATOU YUKIMI YOKOSE SABUROU MORI
Design Studio	NOBUO WATANABE MAGULER DESIGN STUDIO YASUSHI INOUE YOSHIYUKI SUZUKI KATSUHISA OONO TOMOKO GOTOU YUKO HAMADA MIYUKI KIMURA AKEMI UCHIBORI
Photographer	NARUO MORIYAMA KEI IINO
Proof Reading	TANEO KUSAYANAGI
Thanks	FASA CORPORATION STUDIO NUE SHOJI KAWAMORI SHIN MATSUO STUDIO FANTASIA GAINAX GAME ARTS

編集後記

◆今号は発売が遅れて申し訳ない。うーむ、いろいろあったのさ。海の向こうでもいろいろあったみたいだし、まあ、そういう季節かなー、なんて。（Ⅱ）

◆麻雀マンガの金字塔「ノーマーク爆牌党」が完結した。通して読んでみてあらためて感心するのは、描かれていることが実際にありそうな気がすること。虚実のはざまをのぞいた気分（鬼）

◆ひさしぶりにおバカなゲームを楽しんだ。ゲーム名はカラバンデ(ドイツ産)。長テーブルを二つ繋げてコースを作る"おはじき"ゲームだ。このサイズは家の中ではプレイできんぞ（神）

◆「F1GPは今年もウィリアムズの圧勝か」なんて思ってたけど予想外の事が次々と起きて、なかなか楽しい。もしかしてワールドチャンプはM·シューマッハか？ なんて思う今日この頃。（P）

RPGドラゴン NO.13

定価820円(本体価格781円)
月刊ドラゴンマガジン7月号増刊
第10巻 第9号(通巻132号) 平成9年7月10日発行

発行人 福田全孝
編集人 大内善博
発行所 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
電話 (03)3238-8531（営業部）
(03)3238-8588（編集部）
印刷 凸版印刷株式会社

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

次号予告

スレイヤーズ RPGリプレイ
中澤光博とORG／夏野すいか

メックウォリアー・リプレイ
黒田和人とグループSNE&るりあ046

ケイオスランド
戦乙女の大地を綴るものたち
清松みゆき・小川直人&狭霧光明

冒険者の絆
清松みゆき・栗原聡志／針玉ヒロキ

シャドウラン・ミッションファイル
江川晃とグループSNE／斉木一馬

モンスター・コレクション TCGリプレイ
安田均・加藤ヒロノリとグループSNE／田中としひさ

RPGドラゴン 13
月刊ドラゴンマガジン7月号増刊
昭和63年6月6日第3種郵便物認可
1997年7月10日発行
発行人 福田全孝
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 営業部 03-3238-8531
富士見書房 定価820円 本体781円

雑誌03486-7 T1103486070822
Ⓛ8.8
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in JAPAN